TOUT POUR BIEN CHOISIR & TERMINER VOS JEUX

PC SOLUCES

n° 9 mars - avril 1997 39 F

ALERTE ROUGE



Passer à l'Est
Les meilleures tactiques et les cartes des 14 niveaux



VERSAILLES

Comment déjouer le complot



Leisure Suit Larry 7

Tout pour les faire craquer

Phantasmagoria 2

La solution pour sortir du cauchemar

10 solutions et guides

Discworld 2
Fort Boyard La Légende
Time Lapse
Toonstruck
Rama
Etc.



Concours POD
Gagnez un MMX

TRICHE TRASH : + DE 100 TRUCS ET ASTUCES POUR VOS JEUX

39 FF • Belgique : 290 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 270 FL • Canada : 9,95 $ Can.

Edito

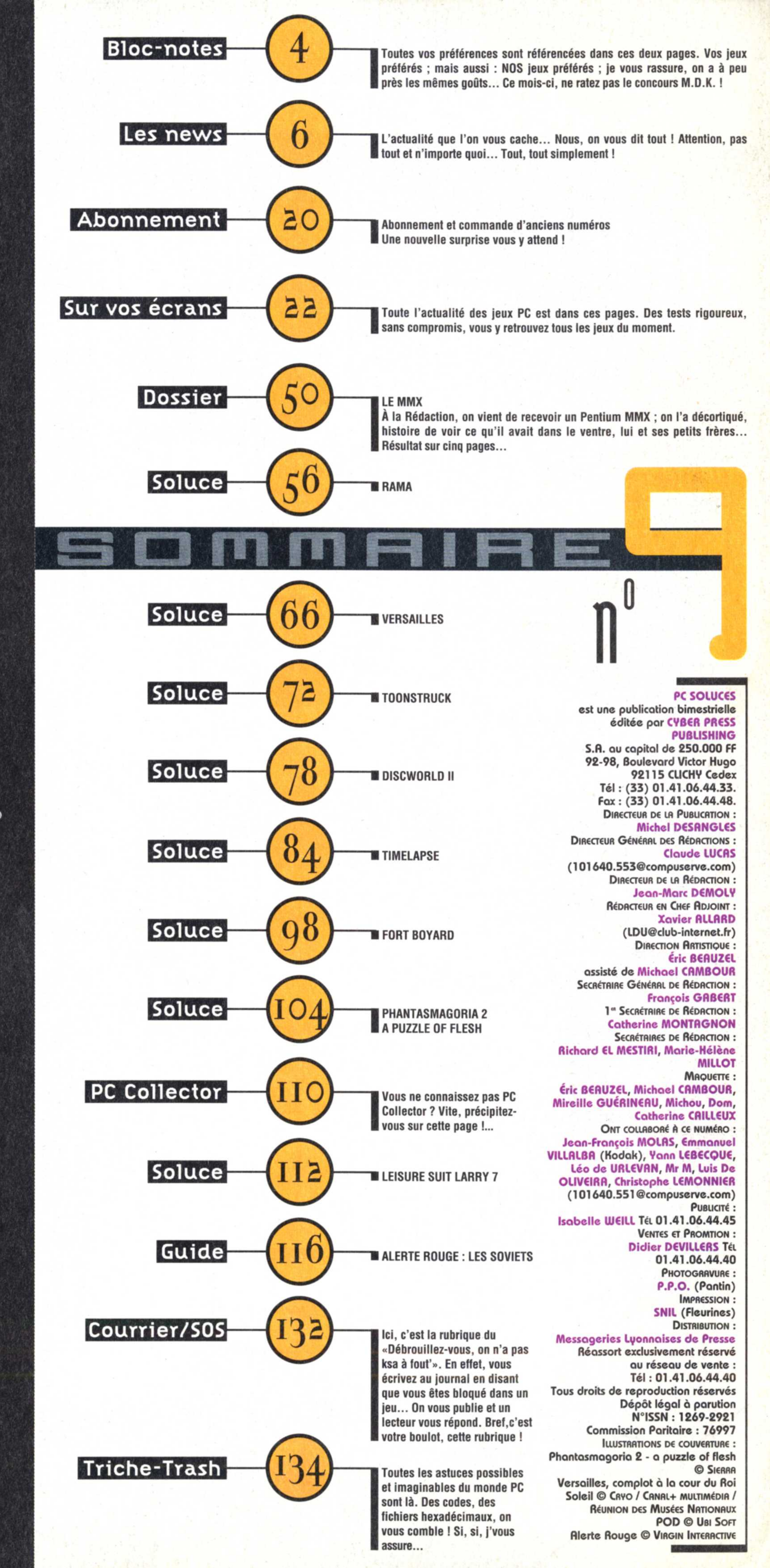
Spécial Pub' !

Ce mois-ci, dans cet édito, on a décidé de ne pas vous parler de PC Soluces, mais des autres magazines dans lesquels nous œuvrons...

Eh oui, chez Cyber Press, on fait des magazines, et plein ! Tant et si bien que je n'en connais plus le nombre...
Il y a :
PC COLLECTOR : tous les deux mois, on vous propose trois CD (pas chers) bourrés de démos, en moyenne 70, toutes jouables, 200 ou 300 mégas de sharewares, des vidéos des derniers jeux d'un éditeur et des jeux complets du commerce ! Pour ne pas vous faire suer le burnous à installer les démos ou les sharewares, on en parle dans le magazine, photos à l'appui. On vous donne aussi les touches utiles pour que ce soit plus simple pour vous.
PC LIVE : c'est notre dernière production. Un magazine complet (tests, previews, reportages, etc.) entièrement sur CD-Rom. Là, on ne se contente plus de petites images pour un beau jeu ! Chaque test est accompagné de sa vidéo, en plein écran, sans bandes noires autour. On fait le tour de toute l'actualité des jeux ; caméra à l'épaule, nous allons chez les éditeurs faire des reportages. En un simple clic, la vidéo apparaît plein écran ; ou bien vous lancez un slide-show. On met aussi quelques démos, la crème de la crème... On a aussi une rubrique Internet, des news, des avant-premières (avec de la vidéo, aussi), des logiciels culturels (devinez : avec de la vidéo également). On en est tellement fiers que c'est un peu pour cela que je fais un édito "pub" ! Et en plus, c'est pas cher...
On fait aussi PLAYMAG et toutes les BIBLES PLAYSTATION et SATURN, pour la partie console. Les Bibles sont des recueils de solutions (pas chers) réalisées par de vrais joueurs de solutions et non par des testeurs qui approfondissent leur travail.

Et puis, je vous en parlais le mois dernier, le 3615 PC SOLUCES vient d'ouvrir. Ça y est, c'est en place et on a commencé à vraiment bosser dessus. Ce 3615, c'est PC Soluces au jour le jour ; il s'enrichit en astuces, en soluces, en news, presque à chaque seconde. Et c'est pas cher... De plus, on a un site sur AOL: vous nous y retrouverez dans l'aire SOS JEUX.

Léo de Urlevan



SOMMAIRE n°9

PC SOLUCES
est une publication bimestrielle
éditée par CYBER PRESS PUBLISHING
S.A. au capital de 250.000 FF
92-98, Boulevard Victor Hugo
92115 CLICHY Cedex
Tél : (33) 01.41.06.44.33.
Fax : (33) 01.41.06.44.48.
Directeur de la Publication : Michel DESANGLES
Directeur Général des Rédactions : Claude LUCAS
(101640.553@compuserve.com)
Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY
Rédacteur en Chef Adjoint : Xavier ALLARD
(LDU@club-internet.fr)
Direction Artistique : Éric BEAUZEL
assisté de Michael CAMBOUR
Secrétaire Général de Rédaction : François GABERT
1er Secrétaire de Rédaction : Catherine MONTAGNON
Secrétaires de Rédaction : Richard EL MESTIRI, Marie-Hélène MILLOT
Maquette : Éric BEAUZEL, Michael CAMBOUR, Mireille GUÉRINEAU, Michou, Dom, Catherine CAILLEUX
Ont collaboré à ce numéro : Jean-François MOLAS, Emmanuel VILLALBA (Kodak), Yann LEBECQUE, Léo de URLEVAN, Mr M, Luis De OLIVEIRA, Christophe LEMONNIER
(101640.551@compuserve.com)
Publicité : Isabelle WEILL Tél 01.41.06.44.45
Ventes et Promotion : Didier DEVILLERS Tél 01.41.06.44.40
Photogravure : P.P.O. (Pantin)
Impression : SNIL (Fleurines)
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse
Réassort exclusivement réservé au réseau de vente :
Tél : 01.41.06.44.40

Dépôt légal à parution
N°ISSN : 1269-2921
Commission Paritaire : 76997
Illustrations de couverture :
Phantasmagoria 2 - a puzzle of flesh © Sierra
Versailles, complot à la cour du Roi Soleil © Cryo / Canal+ multimédia / Réunion des Musées Nationaux
POD © Ubi Soft
Alerte Rouge © Virgin Interactive

La folie MDK e

Ce mois-ci, on a décidé de s'associer avec Interplay, Shiny Entertainment et Acclaim pour vous gâter, une sorte de sponsoring, quoi ! En effet, à l'occasion de la sortie de MDK, le jeu qui tue, vous pourrez gagner des cadeaux, qui dans leur genre tuent pas mal non plus. Vous vous demandez comment faire pour gagner tout ça ? Hyper simple. Vous remplissez le questionnaire. Fastoche. Vous écrivez lisiblement, sinon on jette votre bulletin dans un Energy Stream et il ira se perdre dans les confins de l'espace. Pas dur. Vous le mettez dans une enveloppe, avec un timbre dessus. Les timbres sont autocollants, rigolade. On tire au sort les gagnants, on garde précieusement tous les bulletins car on a besoin de ces infos pour vous faire un super mag' et, pour la peine, les plus chanceux d'entre vous recevront les super cadeaux MDK. C'est tout simple, non ?

LES MEILLEURES VENTES DU MOIS DERNIER

Voici le classement de ce que vous avez acheté ou que l'on vous a offert à Noël. C'est vraiment sans surprise !

- 1. ALERTE ROUGE
- 2. TOMB RAIDER
- 3. F1GP2
- 4. VERSAILLES
- 5. LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
- 6. FADE TO BLACK
- 7. WING COMMANDER IV
- 8. DUKE NUKEM 3D
- 9. TIMELAPSE
- 10. LIGHTHOUSE

LES SORTIES À PRIX RÉDUITS

Les collections de jeux à prix réduits s'épaississent mois après mois. C'est un peu normal : quand on voit les chiffres de vente, il n'est pas rare d'y trouver un, deux, parfois trois jeux bradés. Bradés mais dans une belle boîte qui sent bon et tout...

- FIFA 96 (E&A)
- NHL 96 (E&A)
- THIS MEAN WAR (E&A)
- TOP GUN (MICROPROSE)
- ALIEN'S (MINDCSAPE/CRYO)
- KARMA (DISCUS)
- 3D ULTRA PINBALL (SIERRA)
- TORIN'S PASSAGE (SIERRA)
- SHELLSHOCK (EIDOS)
- BURIED IN TIME (EIDOS)
- UNDER A KILLING MOON (EIDOS)
- DUNE & DUNE 2 (VIRGIN)
- SCREAMER (VIRGIN)
- THE IITH HOUR (VIRGIN)
- CONGO (VF) (VIRGIN)
- CIVIL WARS (VIRGIN)

LES JEUX QUE VOUS ATTENDEZ À MORT

C'est curieux ! Dans votre classement, y'en avait plein que j'avais oubliés depuis le temps. Prenez, par exemple, le premier de la liste : Lands of Lore II. Il est dans tous les esprits mais c'est à se demander si l'équipe de Westwood ne s'est pas foutue en grève ! Autrement, le reste de la liste est composé d'annonces moins prématurées.

- 1. LANDS OF LORE II
- 2. LBA II
- 3. X-WING VS TIE FIGHTER
- 4. MYST II
- 5. *D'une manière générale, vous attendez avec impatience une nouvelle mouture d'* **ALERTE ROUGE** *(un Command and Conquer II, Alerte Rouge II...)*
- 6. DARK EARTH
- 7. DIE HARD TRILOGY
- 8. DARK FORCES II
- 9. ULTIMA ONLINE
- 10. LE DEUXIEME MONDE

LES SORTIES PRÉVUES D'ICI LA FIN AVRIL

C'est à croire que les éditeurs passent deux mois malades après les fêtes de Noël ! Janvier, février ne sont pas des mois propices aux grands hits. Après, ça redevient intéressant comme vous pouvez le constater...

- NEED FOR SPEED 2 (E&A)
- DIE HARD TRILOGY (E&A)
- MOTO RACER (DELPHINE SOFTWARE)
- THEME HOSPITAL (BULFROG)
- DARKLIGHT (E&A)
- KKND (E&A)
- SCARAB (E&A)
- 9 (GT INTERACTIVE)
- BLAST CHAMBER (ACTIVITION)
- INTERSTATE 76 (ACTIVITION)
- SAFECRAKER (WARNER)
- DOMINION (7TH LEVEL)
- HELICOPS (7TH LEVEL)
- WRECKING CREW (TELSTAR)
- DES CHIFFRES ET DES LETTRES (MICROIDS)
- LOST VIKINGS 2 (INTERPLAY)
- X-WING VS TIE FIGHTER (LUCAS ARTS)
- LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS (PSYGNOSIS)
- HARDCORE 4X4 (GREMLINS)
- TITANIC (GTE)
- ESTATICA 2 (PSYGNOSIS)
- AGE OF SAIL (EMPIRE)
- MAGIC L'ASSEMBLÉE (MICROPROSE)
- HEROES OF MIGHT AND MAGIC (VF) (NEW
- WORLD COMPUTING)
- JETFIGHTER III (VF)
- PANDORA DIRECTIVE (VF) (VIRGIN)
- POD (UBI SOFT)

envahit le bloc-notes





En participant au tirage au sort

un blouson de cuir 

20 CD singles de Billyzekick
(CD 2 titres : «Non, non rien n'a changé», «Le Marchand de bonbons»).

15 tee-shirts 

10 portefeuilles 

20 badges 

5 sweat-shirts polaires 

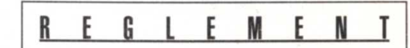












R E G L E M E N T

1) Acclaim, Interplay, Shiny Entertainment et PC Soluces organisent un tirage au sort qui sera clos le 30 avril 1997 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Interplay, Acclaim, Shiny Entertainment et de PC Soluces.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 31 mai 1997.

coupon à découper ou à recopier et à retourner à :
PC SOLUCES - Bloc-Notes, 92-98 Bd Victor Hugo, 92115 Clichy CEDEX

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : ....
Âge : .... Micro : ....

(répondez aux questions suivantes en lettres majuscules, les coupons illisibles seront comptés comme nuls.)

Mes 5 jeux préférés, pour le hit-parade des lecteurs, sont :
1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Le jeu que je préfère et auquel j'ai joué pendant des heures :
....

Le jeu dont j'attends la sortie avec impatience, je n'en dors plus la nuit :
....

Les derniers jeux que j'ai achetés sont :
1) ....
2) ....
3) ....

J'aimerais que vous publiiez des aides pour les jeux suivants :
1) ....
2) ....
3) ....

PC9 écrivez droit, svp !



On commence par la pub qui a mis le feu aux poudres: Destruction Derby 2.
Légende: «Punition extrême pour les voitures. Plaisir extrême pour les joueurs.»

pubs violentes

À la suite d'une réunion de ses membres le 12 décembre dernier, l'ELSPA (association européenne des éditeurs de jeux vidéo) a décidé de créer un code de déontologie pour les publicités. Certaines pubs, en effet, ont choqué beaucoup de monde, comme par exemple celles d'un éditeur dont le nom commence par "Virgi" et se termine par "n". Que ce soit pour des dictateurs, des bébés aux yeux éclatés sanguinolents ou des nounours au ventre troué, des plaintes ont été déposées outre-Manche, ce qui a conduit l'honorable institution à décider que désormais, ses membres se devaient d'adhérer à un code de bonne conduite spécifiant entre autres que la violence, la superposition de nudité et de violence, la torture, les effets gore, et d'une manière générale les représentations sexuelles ou violentes n'ayant aucun rapport avec le jeu étaient à éviter à tout prix. De plus, les lois générales de la publicité s'appliquant bien sûr aux pubs de jeux vidéo, les éditeurs devront s'assurer que leurs pubs sont légales, décentes, honnêtes et vraies. Ça m'étonnerait que ça change grand chose: désormais, on aura des pubs toujours aussi violentes, mais dont la violence aura un rapport avec le jeu. Eh, la réponse était dans la question, non?
Du coup, on vous a fait une sélection de pubs américaines et anglaises violentes, ou sexistes, ou drôles, ou belles, disséminées dans ces pages.

ON BRADE À TOUS LES ÉTAGES

Olivetti est enfin parvenu à se débarrasser de sa branche informatique, en la vendant à une boîte montée pour l'occasion par un avocat américain vivant à Londres, Edward Gotteman (l'américain), Piedmont (la boîte), pour un milliard de francs. C'est incroyable de penser que la division informatique d'Olivetti vaut un milliard de fois plus que Thomson.

on vous dit tout



D@KOD@K Depuis six mois, il existe à Paris une salle spécialisée dans les jeux en réseau. 8 PC Pentium sont connectés (et bientôt 12, pour faire face à la demande) et permettent de jouer à des classiques du genre Diablo, Red Alert, Duke Nukem, Quake, Warcraft II, Doom, et d'autres. Bien sûr, qui dit jeux en réseau, dit jeu de rôles, et parfois, de vrais jeux de rôles sont organisés pendant la nuit. Cette salle de 110m2 s'appelle D@K et se trouve au 15 rue de Madrid, dans le 8ème arrondissement (tél: 01 42 93 98 13). Comme les organisateurs sont spécialistes des jeux compliqués, ils ont également fait un tarif compliqué, attention, accrochez-vous: l'entrée est gratuite, et les jeux coûtent 40 francs la demi-heure ou 60 francs l'heure, ou 40 francs de l'heure pour les habitués, ou 100 francs pour le forfait 22 heures à 2 heures du matin, ou 200 francs de 22 heures à 7 heures, et les tournois sont à 70 francs quand on perd, et gratuits quand on gagne. C'est bien compris? De toutes façons, appelez-les, ils vous informeront sur les tournois et événements à venir.

scénario

Les Émirats Arabes Unis (le seul producteur de pétrole dont les initiales sont EAU) viennent de mettre en place un système de censure interdisant les abonnés à Internet d'accéder aux services mettant en péril les valeurs morales bla bla bla, c'est-à-dire les serveurs de cul. C'est assez facile à réaliser, car c'est le gouvernement qui contrôle l'unique provider (c'est la boîte à laquelle on s'abonne pour accéder à Internet) du pays.
Ça me donne une idée de meurtre parfait (il ne suffit pas d'échapper à l'enquête pour qu'un meurtre soit parfait, il faut être mathématiquement certain qu'il n'existe aucune manière de se faire choper). On envoie des images de cul à un mec des E.A.U., ou de Singapour, ou de Chine (ils ont à peu près les mêmes lois sur le sujet) en bidonnant l'adresse Internet. Puis on dénonce les mecs à la police, en envoyant copie des courriers envoyés; même si le mec a effacé les images, il en reste toujours trace sur son disque dur; il est jugé et automatiquement condamné à mort. Pas mal, non? Bon, je vous quitte, je pars à Hollywood faire scénariste.

Selon la Software Publishers Association, 65 milliards de francs sont partis en fumée en 95 à cause du piratage dans le monde entier. Sachant que le parc d'ordinateurs en service est d'environ 200 millions de machines, ça fait 325 francs par utilisateur. Et si on comptait combien les bugs nous font perdre de thunes et de temps, à nous utilisateurs? Seulement 325 francs, vous croyez?

L'EUROPE EN RETARD

Andy Grove, le PDG d'Intel, a déclaré le mois dernier à Munich que l'Europe était gravement en retard sur les mutations de société qu'engendrent Internet et les réseaux électroniques en général. L'Europe a en effet moitié moins de gens abonnés à Internet que les USA. Il a ajouté que l'Asie, étant une économie récente, allait probablement tous nous bouffer, étant plus apte à s'adapter à la nouvelle donne technologique que nos vieux pays conservateurs.

news: Michel Desangles

MÉGA-HIT

Il y a des jeux vidéo qui ont un succès retentissant et dont on n'entend jamais parler. Un exemple? "Barbie Fashion Designer", un CD-Rom pour jeunes filles, s'est vendu à un demi-million d'exemplaires aux États-Unis. On attend toujours "Ken War Destructor", la version pour jeunes garçons.









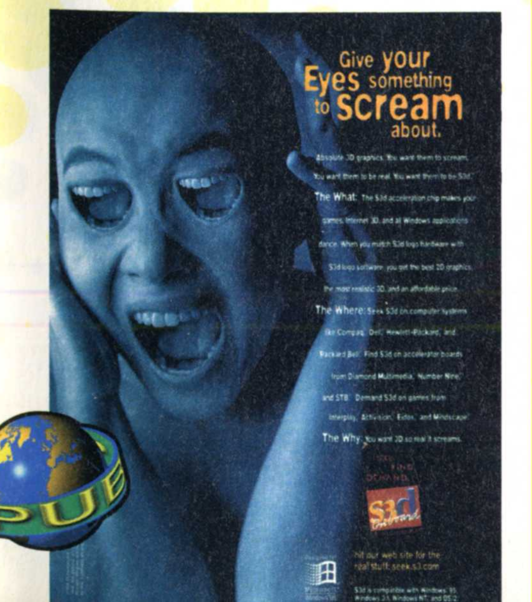
attention gros travaux

Bill Gates se fait actuellement construire une maison à Medina, dans l'État de Washington. Plus de 4000 mètres carrés dont une grande partie sous terre, juste en face du Lake Washington, avec une plage de près de 200 mètres de long (entièrement fabriquée pour l'occasion), qui auraient dû coûter 50 millions de francs mais qui en atteindront probablement 250. Les visiteurs (on ne dit pas "les amis de Bill". Bill n'a pas d'amis. Il a des visiteurs) seront tous équipés d'un pin's personnalisé, permettant de connaître les mouvements de chacun dans la maison, afin que les lumières s'allument et s'éteignent à mesure de leurs déplacements, et que la musique qu'ils ont choisi les suive quand ils changent de pièce (d'ailleurs, que se passe-t-il quand Bill, qui écoutait du Wagner dans son bureau, rejoint Melinda dans sa chambre, alors qu'elle écoutait du Wagner (mais un autre morceau) dans sa salle de bains?). Le chantier est énorme et dure déjà depuis plusieurs années. Billou a tellement peur que les voisins lui fassent un procès pour troubles de voisinage qu'il envoie ses maçons emballer la porcelaine des voisins avant chaque terrassement.

INCIDENT A LA FNAC

Le 5 février dernier, la FNAC Étoile, à Paris, avait prévu un concert de rap à 17 heures. Dès 15h, des "jeunes" (vous voyez ce que je veux dire? Des "jeunes" qui viennent "écouter" un "concert" de "rap"? Mmmmhh?) ont envahi le magasin. 600, ils étaient, alors que la salle de concert ne contenait que 200 personnes. Du coup, la FNAC a appelé la police pour régler le problème, et les jeunes n'ont pas du tout aimé, ils ont dépouillé le magasin et se sont enfuis. Pas assez vite pour certains d'entre eux qui se sont fait choper. La FNAC se demande actuellement si elle va continuer les "concerts" de "rap".

Une pub pour une carte graphique accélérée. Légende: «Donnez à vos yeux de bonnes raisons de hurler.»



WANTED





By the United States Postal Inspection Service for mail theft and check fraud.



Up to $1,000 REWARD from WELLS FARGO

for any information leading to the identification, arrest, and conviction of the person pictured here.

On December 11, 1995, a Wells Fargo customer dropped her bill payments at a curb side mail collection box outside a post office in Costa Mesa, California. At least two of her checks did not reach the intended addressee. The suspect attempted to cash one of the checks with an altered payee and dollar amount changed from $70.00 to $1,000.00 at a Wells Fargo Branch in Anaheim, California. The teller was suspicious of the check and attempted to verify the validity of the check with a call to the maker. The suspect fled. The suspect was described as a female in her 30s, 5'6" tall, 130 lbs., green eyes and wavy blonde hair. She sometimes wears a beret.

Call We Tip at 1(800)782-7463 and refer to Wells Fargo Poster #104. Your anonymity will be protected.

Wells Fargo, ça vous dit quelque chose? Les attaques de diligences, c'était eux. Enfin, c'est pas eux qui attaquaient, c'est eux qui étaient attaqués. À l'époque, ça les avait enclin à diffuser les fameuses affiches "Wanted", où l'on récompensait quiconque ramenait un un criminel, mort ou vif. Deux siècles ont passé, tout a changé, même Wells Fargo, qui place désormais ces affiches directement sur Internet. 1000$, ça fait environ 5000 francs, qui vous seront acquis si vous donnez le tuyau qui permettra d'arrêter les fugitifs. Plus ça change, plus c'est pareil...

CONTENTS

Activision se réjouit d'avoir réalisé un chiffre d'affaires de 160 millions de francs lors du dernier trimestre 1996, deux fois le chiffre de l'an dernier à la même période.

Compaq est aux anges: cinq fois la culbute! Ils ont obtenu un chiffre d'affaires de 2,3 milliards de francs lors du dernier trimestre 1996, contre 410 millions l'an dernier.

IBM est très satisfait de son chiffre d'affaires pour le dernier trimestre 96: 10 milliards de francs, soit 20% de plus que l'an dernier.

Netscape se félicite d'avoir engrangé 575 millions de francs de chiffre d'affaires lors du dernier trimestre 96, soit plus du double de l'an dernier.

Sony cache mal sa joie d'avoir touché 67 milliards de francs de chiffres d'affaires lors du dernier trimestre 96, un petit quart en plus par rapport à l'année précédente.

PAS CONTENTS

Apple est heureuse de totaliser un chiffre d'affaires de 10 milliards de francs sur le dernier trimestre 96. Mais c'est un tiers de moins que l'an passé, et elle perd 600 millions de francs sur cet exercice.

Macromédia est désolée d'avoir perdu 13 millions de francs lors du dernier trimestre 96, sur un chiffre d'affaires de 140 millions. On dit que Microsoft aimerait bien s'approprier cette société...

Acclaim est ennuyée d'avoir perdu 1 milliard de francs en 1996. Elle va essayer d'en gagner, maintenant.

popaul rachète nénesse

Vous en avez probablement déjà entendu parler: il y a un mois et demi, Popaul a racheté Nénesse. Depuis six mois, Popaul était en pourparlers avec Bibi, mais Bibi a trop fait le malin et c'est Nénesse qui a tiré les marrons du feu.

Popaul avait viré Steve Jobs, son propre fondateur, actuel patron de Nénesse, il y a une dizaine d'années. Depuis, Popaul avait lentement périclité, se faisant piquer toutes ses inventions par un certain Bill, étant parvenu au point où il ne savait plus quoi faire pour améliorer son système d'exploitation et reconquérir des parts de marché: il est passé de quatrième constructeur mondial à cinquième l'an dernier). Le type qui avait viré Jobs il y a dix ans s'est fait virer à son tour, et le nouveau patron, Gil Amelio, a rappelé Jobs à la rescousse en rachetant Nénesse. À eux deux, et même à eux trois, puisque le co-fondateur de Popaul, Steve Wozniak, est égelement revenu au bercail, ils essayent de trouver des solutions. Quelques-unes ont déjà émergé: on pense que 2 à 3000 licenciements vont avoir lieu (un cinquième du nombre total d'employés Popaul dans le monde), le système d'exploitation de Popaul sera progressivement abandonné pour celui de Nénesse, qui a l'avantage d'une crédibilité dans les entreprises à cause de sa compatibilité Unix, abandon des danseuses de Popaul (le Newton, la Pippin), abandon de la marque "Performa" au profit de "Power Macintosh"...

Le duo Wintel est au centre des débats. On parle d'un Mac tournant sur processeur Intel (alors que tous les Macs tournent sur processeur Motorola). On parle de Windows sur Mac, et du MacOS sur PC. Il y a même eu une entrevue entre Bill Gates, Steve Jobs et Gil Amelio pour resserer les liens. Bill Gates a déclaré: "je soutiens Apple, mais je ne comprends rien à leur politique en matière de système d'exploitation. De toutes façons, je ne m'en préoccupe pas".

S'il y a changement de système d'exploitation chez Popaul, les éditeurs de logiciels devront ré-écrire leurs softs. Certains traînent la patte: on dit que Quark, l'éditeur d'XPress, et Macromedia hésitent, devant l'ampleur de la tâche, et ont menacé d'abandonner Popaul au profit de Bill. Bibi, lui, le grand perdant de l'affaire, a décidé d'abandonner la fabrication de la Bibi-box pour se concentrer sur le Bibi-OS, déjà vendu en licence aux fabricants de clones Mac (dont la part de marché est passé de 1% en 95 à 14% en 96, une autre source d'inquiétude pour Popaul).

Gil Amelio a promis à ses actionnaires de redevenir rentable en septembre prochain, une fois la société restructurée; il a perdu 600 millions de francs lors du dernier trimestre. Mais il se retrouve avec un nouveau problème sur les bras: les utilisateurs de Nénesse, qui sont désormais ses utilisateurs puisqu'il a racheté Nénesse. Et ceux-ci s'inquiètent de l'avenir de leur système d'exploitation, abandonné au profit d'un mix entre MacOS et NeXTstep.

Popaul parviendra-t-il à briser l'hégémonie de Bill? Vous le saurez en essayant de ne pas mourir avant.





Once upon a time,

in an enchanted kingdom,

there lived a big bosomed

lady and some gerbils.





La pub de Discworld. Légende: «Il était une fois un royaume magique où vivaient une dame à forte poitrine et des gerbilles.»

COURSE AU DVD

Qui sortira le premier jeu en DVD? Il semble que ce soit Activision, qui essaye de les refourguer aux fabricants de DVD pour que ceux-ci les incluent avec le lecteur DVD lui-même: Spycraft et Muppet Treasure Island sont prévus pour bientôt. Sega prépare un DVD avec quatre jeux, dont une version améliorée de Virtua Fighter, pour le début de l'année prochaine.

YO, BROWSER

On ne le dit jamais assez: l'argent peut tout. La part de marché d'Internet Explorer, le browser de Microsoft (le browser est le logiciel permettant d'accéder à Internet) est passée de 4% il y a six mois à 28% aujourd'hui. C'est son principal concurrent, Netscape, qui en pâtit. Tous deux donnent gratuitement le logiciel, Netscape parce qu'il fait son chiffre d'affaires en vendant des serveurs (consultables à l'aide de leur browser, c'est ce qu'on appelle un "logiciel client gratuit"), Microsoft parce qu'il veut bouffer Netscape quitte à se ruiner.

on vous dit tout

EIDOS PREND DU MUSCLE

John Romero, le fondateur d'id Software, l'éditeur bien connu de Doom, avait quitté sa boîte récemment pour en fonder une nouvelle, Ion Storm. Naturellement, plusieurs logiciels sont en préparation, et il manquait un distributeur à Romero. C'est Eidos (dont on dit qu'il pourrait également signer Peter Molyneux, le fondateur de Bullfrog, en instance de départ) qui a signé pour les droits, et pas qu'un peu, puisqu'il s'agit des droits de distribution mondiaux pour dix ans de tous les jeux Ion Storm. On murmure que ça aurait coûté dans les 50 millions de francs à Eidos. On parie que d'ici cinq ans on va croiser Romero dans les allées des salons informatiques avec "slave" marqué sur la joue?

3DO JETTE L'ÉPONGE

3DO avait déjà annoncé son intention de laisser tomber la fabrication de consoles; c'est désormais chose faite, l'ex-constructeur s'étant associé à Samsung pour créer une filiale commune. Celle-ci se contentera de fabriquer des coprocesseurs audio et vidéo, issus des brevets obtenus par 3DO pendant ses premières trois années.

RENÉ

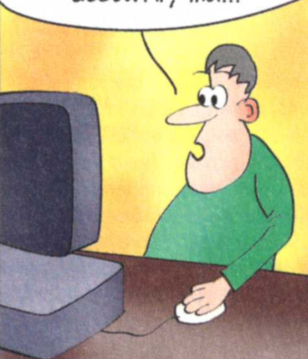
joue à

SIM

LEDIBERDER

Cindy Kate

ça alors ! ils utilisent un écran de télévision pour mettre des jeux dedans ! c'est extraordinaire !

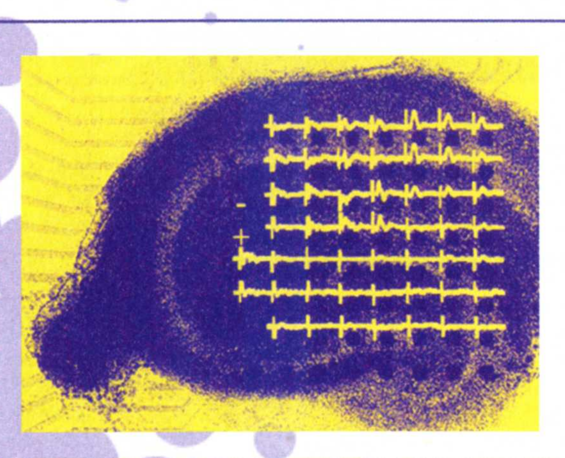




pirate officiel

Il existe aux états-Unis des sociétés spécialisées dans le piratage des réseaux internes des grandes entreprises. Et ce sont les entreprises qui les payent pour vérifier si leur réseau est “étanche”, c’est-à-dire si les mesures de sécurité sont suffisantes pour prévenir une éventuelle attaque de véritables pirates. Notre confrère américain PC Week rapporte le cas d’une société, Price Waterhouse, qui se targue d’avoir réussi à pénétrer dans la totalité des réseaux qu’on lui a soumis, et qui s’avoue surprise de constater que la plupart des entreprises ne changent rien à leur dispositif de sécurité, même après que des failles aient été mises en évidence. Elles se contentent de virer l’administrateur réseau, ou de corriger sommairement les quelques failles détectées par les pirates professionnels, sans chercher s’il peut y en avoir d’autres. Et pourtant, comme le dit l’un des experts de Price Waterhouse: “c’est très facile de pirater n’importe quoi: tous les logiciels sont bourrés de bugs, les ordinateurs et les softs de protection sont mal configurés, et aucune formation sur le sujet n’est donnée aux employés”. Doit-on préciser que c’est une profession très bien payée?

Des chercheurs de Matsutshita viennent de mettre au point un système de 64 microélectrodes pouvant être implantées dans une culture de neurones et permettant de “lire” ou “d’écrire” l’état de chaque neurone à n’importe quel moment. Jusqu’à présent, pour pouvoir comprendre comment les neurones communiquent et collaborent, il fallait planter des électrodes dans un cerveau. C’est un progrès.



TOUT PASSE...

Le marché mondial des semiconducteurs – c’est-à-dire les RAMS, les ROMS, les processeurs, les circuits intégrés, etc – a connu en 1996 sa première baisse de revenus depuis dix ans. C’est la fin de l’Âge d’Or, c’est-à-dire de la croissance constante. À titre d’exemple, l’âge d’or de l’édition sur papier a duré de Gutenberg à la fin des années 70. Maintenant, c’est au tour d’Internet. Le marché du disque dur est encore en expansion, mais de moins en moins: la croissance a été de 18% en 96, contre 30% l’année précédente. Encore deux-trois ans, et c’est fini pour le disque dur aussi. Ah, ça va être dur de faire fortune.

PHZ

Il s’est vendu dans le monde 70 millions d’ordinateurs en 1996, soit 18% de plus qu’en 1995. En branchant tous ces ordinateurs ensemble, il y a assez de puissance pour calculer en quelques minutes tous les paramètres nécessaires pour envoyer une fusée sur Mars. Ou alors pour faire un Doom avec 70 millions de joueurs connectés ensemble. Trop puissant.

DE LA THUNE

Il s’est vendu en 1996 dans le monde pour 5 milliards de francs de marchandises par le biais de transactions électroniques (Internet, bien sûr, mais aussi Minitel, répondeur téléphonique vocal, télé interactive, etc). Ce marché sera multiplié par 4 ou 5 dans les trois ans à venir.

Pub pour M.A.X. Elle parodie une pub de vente par correspondance; ici, on trouve les véhicules et les armes du jeu.



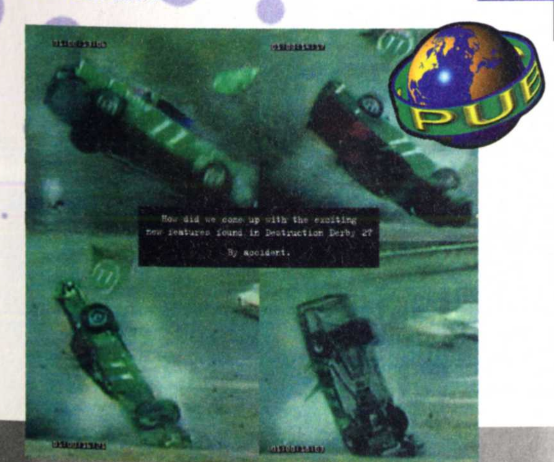
CONCURRENCE LOYALE

Le ministre des télécommunications japonais vient de publier un bouquin à l’attention des investisseurs étrangers, expliquant toutes les procédures nécessaires pour venir créer sa propre chaîne câblée au Japon. Auparavant, un étranger ne pouvait détenir qu’un tiers des actions d’une chaîne, il peut aujourd’hui en être actionnaire à 100% s’il le souhaite. Et c’est pareil pour les télécoms depuis un an: si vous voulez aller monter un réseau téléphonique concurrent au NTT (les PTT nippons), le ministère vous aidera. À rapprocher de l’attitude française, naturellement.

C&C 3

Le prochain jeu de la désormais gamme “Command & Conquer” s’appellera “Sole Survivor”. On ne pourra y jouer que sur Internet, et on ne dirigera pas une armée mais un combattant solitaire, qui aura pour mission d’être le seul survivant; d’où le titre. Ça devrait sortir dans pas longtemps.

Une autre pub pour Destruction Derby 2. Légende: «Comment a-t-on eu l’idée des nouvelles caractéristiques de DD2? Par accident.»



SEGA ET BANDAI FUSIONNENT

Sega, actuellement mis en difficulté par Nintendo et Sony, vient d’annoncer qu’il allait fusionner en octobre prochain avec Bandaï, premier fabricant de jouets japonais, également dans une mauvaise passe à cause de la récession créée dans le marché du jeu traditionnel par les jeux vidéo. La société résultant de cette fusion sera nommée fort logiquement Sega Bandaï Ltd et “pèsera” quelques 25 milliards de francs de chiffre d’affaires annuel. Selon le président de Sony, Nobuyuki Idei: “Je n’avais pas envisagé une telle combinaison, je suis surpris”. La surprise est en effet générale: les deux sociétés ont les mêmes difficultés, Bandaï se traîne un boulet avec la Pippin d’Apple et perd de l’argent, le seul avantage visible est que les redondances de personnel vont permettre des licenciements à la chaîne. Mais ce n’est pas l’avis des investisseurs car, à l’annonce de la fusion, les actions de Sega et de Bandaï ont baissé. Même Nintendo y est allé de son commentaire: “Cette fusion ne nous donne aucun souci. On reste la plus grosse compagnie au monde de jeux vidéo”.

Il y a d'abord une page de droite, puis une double page.
Légende page 1: «Est-ce que les hommes gros en tutu rose vous excitent? Trouvez-vous la compagnie de clowns sadiques agréable? Trouvez-vous les chèvres sexy, surtout en talons haut et latex moulant?»
Légende page 2: «Eh, taré. Il y a enfin un jeu pour toi. Toonstruck.»

CENSURE

En Angleterre, Phanstasmagoria 2 a été amputé d'une minute de vidéo par la censure. La scène de l'agrafage des lèvres n'a pas plu à tout le monde. En Australie, le jeu a été purement et simplement interdit. En Allemagne, il a été allégé de plusieurs scènes. En Angleterre et aux USA, un mot de passe a été ajouté pour permettre aux parents de censurer les scènes les plus dures.

SEXE ET NAZISME

Le chancelier allemand Helmut Kohl a approuvé une loi permettant de censurer la propagande néo-nazi sur Internet. Cette loi doit encore passer par le parlement pour être validée. C'est assez difficile de faire voter des lois de ce genre en Allemagne parce que... comment expliquer ça sans dire que beaucoup sont des fachos? Disons qu'une certaine proportion de nos puissants alliés reste encore nostalgique d'une époque où porter un uniforme donnait un certain prestige, voire un pouvoir certain. Et donc, pour essayer de rallier la majeure partie de l'opinion, le gouvernement allemand a ajouté la pornographie à la liste de ce qui doit être censuré. Moi, je propose qu'on rajoute les araignées et les serpents, parce que personne n'aime ça. Et les requins. Et les dentistes qui font mal. Allez-y, mélangez tout.

fan pages

Sur Internet, tout un chacun peut monter son propre service consultable par le monde entier. On appelle ça des "pages". On distingue trois grandes tendances actuellement: les pages "pro", proposées par des sociétés, contenant des informations professionnelles; les pages "moi et mon chien", où un utilisateur se contente de mettre sa photo et de parler un peu de lui (c'est la partie la plus chiante d'Internet, genre: "Je m'appelle Bob, j'ai 22 ans, je fais des études à la Redmond School (cliquez ici pour voir la photo de la Redmond School), j'ai un chien qui s'appelle Tobby (cliquez ici pour voir la photo de mon chien), et je chausse du 42 (cliquez ici pour voir mes chaussures)"); et enfin, les pages de fans, où l'utilisateur "publie" toutes les informations en sa possession sur un sujet qui le tient à cœur. Comme il existe des quantités impressionnantes de fans de Star Trek, par exemple, il existe de même des quantités impressionnantes de pages Web consacrées à Star Trek, contenant tout et n'importe quoi. Ça n'a pas plu à la Paramount, qui veut garder l'exclusivité et qui a invité les fans à ne plus parler de Star Trek sans leur autorisation expresse. Idem pour la Fox, qui a voulu interdire une page où une fan avait créé des icônes Simpsons; pareil pour LucasFilm, qui a tenté d'interdire une page consacrée à Star Wars. Mal lui en a pris: des milliers de gens, qui consultaient régulièrement cette fan-page, ont écrit à LucasFilm pour gueuler. Ce dernier a fait marche arrière.

STAR WARS DIGITAL

Dans une interview, George Lucas, le réalisateur de "La guerre des étoiles", a déclaré qu'il tournerait le prochain-prochain épisode (c'est-à-dire pas celui qu'il termine actuellement, mais le suivant, prévu d'ici trois ans) de la saga entièrement en numérique, sans pellicule. Jusqu'à présent, les seuls films "sans celluloïd" qui ont été exploités en salle sont des films vidéo ayant eu du succès à la télévision qui ont été "gonflés" en 16mm pour l'occasion.



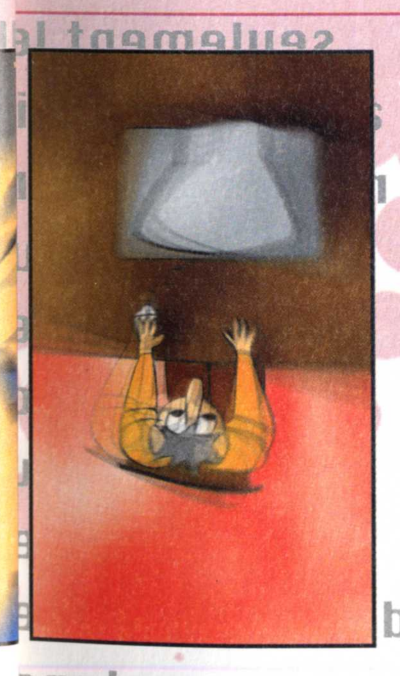


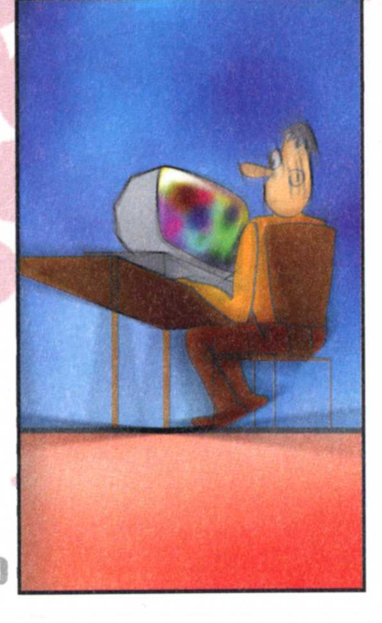


Billy Ze Kick, qui avait fait il y a quelques années "le chant du Psylo" (que vous connaissez peut-être sous le titre "mangez-moi, mangez-moi") et "OCB", vient de sortir un single, nommé "Non, non, rien n'a changé", une reprise des Poppies. Un accord de partenariat a été signé avec Acclaim pour faire des "cross-promotions" entre leur jeu MDK et la nouvelle chanson de BZK: MDK sera cité dans le clip de BZK, une démo du jeu sera sur le single (CD Extra, avec le clip en plus), BZK sera cité dans les pubs du jeu, etc. À l'époque, la chanson des Poppies était une sombre merde. Non, non, rien n'a changé...

DEUX ANS DE GARANTIE POUR TOUT

La Communauté européenne travaille actuellement sur l'harmonisation des lois sur la garantie, afin de faciliter la libre circulation des marchandises. Le projet qui est discuté actuellement est beaucoup plus intéressant pour le consommateur que les textes dont on bénéficie en France. Il est question d'étendre la garantie (de n'importe quelle marchandise) à deux ans; toute panne apparue dans les six premiers mois serait considérée comme une panne au déballage (un "vice caché"); pendant les six mois suivants, elle donnerait lieu à un remplacement de la marchandise, ou à une réparation, ou à une compensation financière, au choix de l'acheteur; pendant l'année suivante, enfin, on aurait le choix entre une réparation gratuite ou une compensation financière. De plus, alors qu'actuellement c'est au consommateur de prouver que la marchandise n'est pas conforme à l'usage à laquelle on la destine, ce serait désormais au vendeur de prouver que sa marchandise est bien en état de fonctionner.
Vous remarquez que tout l'article est au conditionnel: il y a en effet de très nombreux lobbies essayant d'empêcher cette loi de passer. L'industrie du jeu vidéo n'est pas la dernière à agir dans ce sens, les professionnels estimant que cette responsabilité étendue, dans un domaine où les choses vont si vite, donnerait libre cours aux grugeurs de tout poil: deux ans après la date d'achat d'un matériel qui se périme, qu'est-ce qui empêcherait un utilisateur de le détériorer légèrement et d'exiger le remplacement pur et simple? Et qu'est-ce qui empêcherait de rayer un CD-ROM après avoir fini le jeu, et d'en exiger le remplacement?
En réalité, le problème existait déjà avec les lois actuelles, et la plupart des magasins ont opté pour une solution simple: tout logiciel défectueux ne peut être échangé que contre le même logiciel, dans la même version. Certains analystes prétendent que la responsabilité supplémentaire ferait monter les prix d'environ 50%. Et alors? Entre acheter 10.000 balles une machine qui plante tout le temps et 15.000 balles une machine dont on est sûr qu'elle ne plantera pas, vous choisissez quoi? Ça aura au moins le mérite de ramener le marché à des prix plus justes qu'aujourd'hui, où la guerre commerciale oblige les constructeurs et les éditeurs à bâcler leur travail pour pouvoir vendre leurs produits au prix de la concurrence.





ET VOICI LE BILLOU SHOW

Microsoft vient de signer des accords avec Jim Henson Interactive, la branche logicielle de la société qui crée les Muppets, pour développer uniquement sur Internet des produits interactifs mettant en scène non seulement les amis de Kermit, mais également de nouveaux personnages créés pour ce support. Vous les retrouvez dès cet été, bien entendu exclusivement sur MSN (MicroSoft Network).



La pub de Rocket Jockey, une course de bagnoles-roquettes, genre Destruction Derby. La carte de visite lit: «Armand G. Briones, chirurgien esthétique».

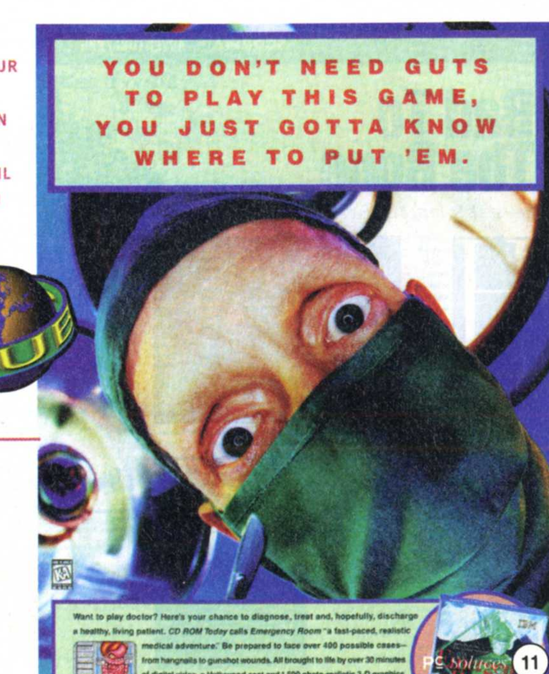
maj mmx

Première mauvaise nouvelle pour le MMX, la nouvelle version du processeur Pentium: les mises-à-jour risquent d'être compliquées.
En effet, contrairement à tous ses prédécesseurs qui n'avaient besoin que d'une alimentation de 3,3 volts, le MMX a besoin de deux alimentations: une en 2,8 volts et une en 3,3 volts. Vous allez me dire: 0,5 volts de différence, je vais pas m'emmerder, je vais le brancher sur la même source. Certes, vous pouvez, mais alors le MMX tourne au ralenti. Il faut donc avoir une carte-mère qui fournisse les deux voltages. Vous voulez la liste des cartes-mère qui répondent à ce critère? Ok, c'est parti: TC430HX d'Intel. That's all, fin de la liste.
Et c'est pas tout: il faut également une carte-mère comportant des supports particuliers. En gros, si vous n'avez pas la bonne carte-mère, oubliez le MMX. En revanche, en attendant encore quelques semaines, vous pourrez opter pour la mise-à-jour en MMX OverDrive, qui donne les mêmes caractéristiques qu'un MMX, sans les inconvénients du voltage, et qui fonctionne sur toutes les cartes récentes.
Ah ben oui, j'vais faire ça, alors.

HOTEL.COM

Le premier hôtel du monde à proposer en standard à tous ses clients (500 chambres) une connection Internet directement accessible depuis chaque chambre est le Hyatt San Jose en Californie. Il propose également un PC équipé et une imprimante. Attention, c'est pas comme les savonnettes et les petits flacons de gel douche, on n'a pas le droit de partir avec en quittant la chambre.

La pub d'Emergency Room, un «simulateur de chirurgie». Légende: «Pas besoin d'avoir des tripes pour jouer à ce jeu, il faut juste savoir où les mettre».




Ubi Soft
PC SOLUCE
la course
pour la
vie
Le géant français des jeux vidéo Ubi Soft et PC Soluces s'associent pour vous faire gagner un PC Pentium afin de fêter la sortie de POD, le premier jeu à utiliser la technologie MMX. Avec ce PC surpuissant, vous irez encore plus vite dans cette course futuriste géniale où seul le vainqueur aura la vie sauve.
Gagnez la machine de vos rêves
aux chromes rutilants qui vous fer
PENTIUM 120 ou MMX
Ubi Soft
pod
ON LINE - MULTIJOUEUR
2e au 10e prix :
10 jeux POD
pod
11e au 20e prix :
1 contour d'écran POD
21e au 40e prix : 1 tapis de souris POD
41e au 60e prix : 1 tee-shirt POD



s : un Pentium MMX multimédia

era passer à la vitesse supérieure.

1- Combien de circuits sont disponibles dans POD ?

A - 5
B - 11
C - 16
D - 20

2- Quel est le nom de la planète dont il faut s'enfuir ?

A - alpha 3
B - jupiter
C - riguel
D - io

3 - Quelle est la particularité des courses dans POD ?

A - Les voitures peuvent prendre appui sur les murs
B - Les voitures sont équipées d'armes
C - Les voitures peuvent exploser
D - Il y 20 voitures sur la ligne de départ

Question subsidiaire :

Combien de personnes vont à votre avis participer au concours ?

REGLEMENT

1) Ubi Soft et PC Soluces organisent un concours qui sera clos le 30 avril 1997 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres d'Ubi Soft et de PC Soluces.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 31 mai 1997.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN RÉPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 30 Avril 1997 à PC Soluces / Concours POD, 92-98, Boulevard Victor Hugo 92115 Clichy Cedex.

Remplir le bulletin de paticipation en lettres capitales S.V.P.

Nom .... *Prénom* ....

Adresse ....

Code Postal .... *Ville* .... *Pays* ....

Modèle d'ordinateur ou de console .... *Âge* ....

Réponse 1 : A B C (*Entourez la lettre correspondant à la bonne réponse*)

Réponse 2 : A B C (*Entourez la lettre correspondant à la bonne réponse*)

Réponse 3 : A B C (*Entourez la lettre correspondant à la bonne réponse*)

Réponse question subsidiaire : ....



SCORCHER! LÉGENDE: «UNE NOUVELLE DIMENSION DANS LA COURSE.»

mass-mailing

DEUX DÉCISIONS DE JUSTICE AMÉRICAINES VIENNENT D'INTERDIRE À UNE SOCIÉTÉ SPÉCIALISÉE DANS LE MAILING PAR INTERNET D'ENVOYER DES PUBLICITÉS AUX ABONNÉS D'AOL ET COMPUSERVE QUI NE SOUHAITENT PAS EN RECEVOIR. CYBER PROMOTIONS, LA BOÎTE EN QUESTION, UTILISAIT UNE FAUSSE ADRESSE E-MAIL (C'EST LA MÊME CHOSE QUEDANS LA VRAIE VIE, AU LIEU DE VOUS ÉCRIRE AU "26 RUE DES OISEAUX", ON VOUS ÉCRIT À "MKDF@CLUB-INTERNET.FR", PAR EXEMPLE) POUR EMPÊCHER SES COURRIERS D'ÊTRE FILTRÉS AUTOMATIQUEMENT (C'EST PAREIL DANS LA VRAIE VIE: AU LIEU DE JETER DIRECTEMENT LES PROSPECTUS À LA POUBELLE QUAND VOUS RELEVEZ VOTRE COURRIER, VOUS POUVEZ PARAMÉTRER LES LOGICIELS POUR QU'ILS SUPPRIMENT AUTOMATIQUEMENT LES PROSPECTUS ÉLECTRONIQUES).
TIENS, ÇA ME RAPPELLE UN TRUC QUE JE VOULAIS VOUS DIRE. D'APRÈS LES SONDAGES QUE VOUS AVEZ EU LA GENTILLESSE DE NOUS RETOURNER, VOUS ÊTES TRÈS PEU À ÊTRE SUR INTERNET: 3% D'ENTRE VOUS BÉNÉFICIENT D'UN ACCÈS, QU'IL SOIT PROFESSIONNEL OU PRIVÉ. MAIS UNE ÉTUDE (OK, OK, ON VOUS LE DONNE POUR CE QUE ÇA VAUT, AUCUNE ÉTUDE N'EST JAMAIS JUSTE) PRÉDIT QU'UN QUART DES FOYERS EUROPÉENS SERONT CONNECTÉS À INTERNET EN L'AN 2000, SOIT QUARANTE MILLIONS CONTRE TROIS AUJOURD'HUI. LA FRANCE ÉTANT UN DES TROIS PAYS LES PLUS ÉVOLUÉS TECHNOLOGIQUEMENT, IL Y A DES CHANCES QUE CETTE PROPORTION SOIT PLUS IMPORTANTE CHEZ NOUS. ET VOUS, LECTEURS, ÉTANT À LA POINTE DU TOP DE L'ÉLITE DE LA CRÈME DU PANIER DE CE PAYS DÉJÀ ÉVOLUÉ, POSSÉDANT TOUS UN ORDINATEUR, VOUS SEREZ PROBABLEMENT TOUS BRANCHÉS SANS EXCEPTION. ET DONC, VOUS ALLEZ ACCÉDER À INTERNET À UN MOMENT OU UN AUTRE. D'OÙ LA QUANTITÉ D'INFOS QU'ON VOUS BALANCE SUR LE SUJET, HISTOIRE QUE VOUS SACHIEZ OÙ VOUS ALLEZ METTRE LES PIEDS. NE ME REMERCIEZ PAS, C'EST TOUT NATUREL.

LE DSP LE PLUS RAPIDE DU MONDE

Texas Instruments vient d'annoncer la mise au point d'un DSP (Digital Signal Processor, c'est un coprocesseur spécialisé dans la gestion des flux de données, comme la numérisation des sons, les télécommunications, l'image...) dix fois plus rapide que ses concurrents, le poétiquement nommé TMS320C6x, alias C6x. Il ne mouline qu'à 200 MHz, mais monte à 1600 Mips (millions d'instructions par seconde), grâce à une invention made in Texas, le VLIW (Very Long Instruction Word), permettant de traiter 8 instructions en parallèle. Pour moins de 500 francs, il permettra bientôt d'envisager des applications du type reconnaissance de la parole (je parle bien de reconnaissance de la parole, pas de la "reconnaissance de deux ou trois mots qu'il faut prononcer d'un ton si égal qu'il faut prendre des bêta-bloquants avant de causer à la machine" qu'on voit dans les démos des constructeurs) à un prix raisonnable. Selon le constructeur, il permettra aussi de se connecter sur Internet à 120 fois la vitesse actuelle. Si on est câblé, bien sûr. Ce processeur est déjà en vente; pour qu'il équipe des machines grand public, il faudra cependant attendre ses petits frères.



CRÉTINS

Les commerciaux en informatique sont la pire menace pour la langue (quelle que soit la langue). Ce mois-ci, deux de leurs inventions stupides: ils ne disent plus "plusieurs années" mais "années multiples", et ont laissé tomber "différence" au profit de "delta", comme dans: "le delta entre le nouveau modèle et le précédent sera d'environ 1000 francs" (inspiré du delta mathématique, l'écart par rapport à un système de référence. Mais il n'y a pas de delta sur deux points, il faut un système). Jeu: quel est le delta entre l'intelligence de commerciaux multiples et celle d'un tire-bouchon? Indice: c'est near-zéro.

Les commerciaux en informatique sont la pire menace pour la langue (quelle que soit la langue). Ce mois-ci, deux de leurs inventions stupides: ils ne disent plus "plusieurs années" mais "années multiples", et ont différence ... précédent sera ... 1000 francs" (in

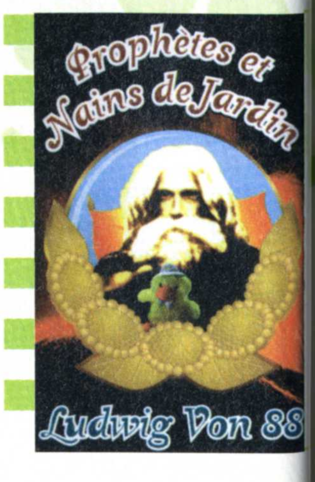
POUR SE SORTIR LES OREILLES ET LES YEUX DES JEUX VIDÉO

Attention, voici la rubrique culturelle de PC Soluces. Ce mois-ci, on a lu et écoutu.

Le bouquin s'appelle Réalités Virtuelles. Autant vous le dire tout de suite, ça reste dans le domaine des ordinateurs. Maxime Renn, un politicien légèrement pourri agace pas mal de monde, notamment un journaliste, Jeremy, excédé des dernières magouilles de Max. Ce dernier aurait acheté des joueurs d'une équipe de... basket. Ouf, on a frisé le plagiat ! Jeremy aime les jeux vidéo; Quake et Crusader, notamment. Mais son vieux 386 ne fait plus le poids. Il s'achète un nouvel ordi, un peu spécial, qui lui donnera bientôt des possibilités assez incroyables. Il va en effet recréer une séquence vidéo mettant en scène Renn et un joueur de basket, avec une petite valise à la main. Cet ordinateur est tellement spécial que la séquence sera incroyablement réaliste mais il attaquera légèrement le psychisme de Jeremy ne sachant plus très bien dans quelle réalité il vit. Mélangez à cette histoire un vieux dissident chinois dont la fille a été violée par Renn, le bras droit de Renn vivant en parfaite osmose avec le CPU de l'ordinateur, une femme de ménage détestant le bordel, une femme détestant les ordinateurs et une avocate et un présentateur télé prêts à tout pour s'enrichir rapidement, et vous aurez une idée de ce que peut être Réalités Virtuelles.

Et pis on a écoutu un bon disque, un melting-pot assez audacieux des Ludwig Von 88. Là aussi on retrouve plein de gens qui n'ont pas grand-chose à faire ensemble. Arlette Laguillier, Ayrton Senna, Nicolae Caeucescu, Rocky Balboa, Jacques Chirac, Jodie Foster, Maria Callas, un sex symbol, Placido Domingo, Beethoven bien sûr mais surtout le formidable Charly Oleg. Si si, tout ce monde-là est sur cet album. À ne louper sous aucun prétexte si on se sent des affinités keuponnes. Et puis, des gens qui disent que Céline Dion est un thon ne peuvent être tout à fait mauvais.

LDU.



RENÉ
joue à
SIM
VOICI

Cindy Kate





CONDAMNATION DE «SIM RENÉ» À LA DEMANDE DE M. CLARKE

...AMNATION DE «SIM RENÉ» À LA DEMANDE DE M. AMELIO
...gement du 9 février 1997, le Tribunal de Grande ... Paris a condamné la société René Presse, éditrice de ...é», à verser 33.000 francs de dommages et intérêts à ...o pour atteinte à la vie privée et au droit à l'i...

...NDAMNATION DE «SIM
...ent du 9 février 1997 ...damné la...

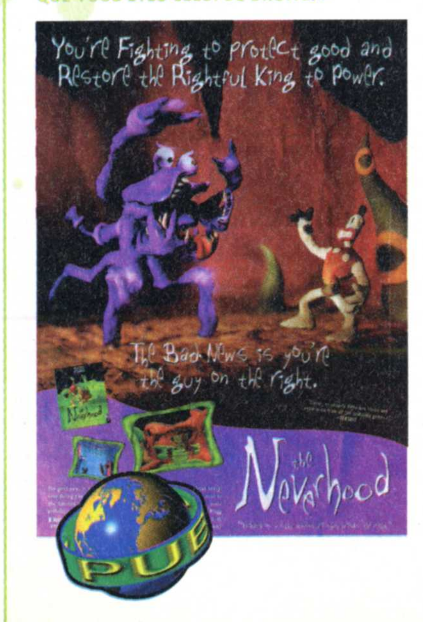
NC^{ON}

NC, les mecs, NC, NC. Network Computer. On en parle depuis un moment, apprenez le nom, ça évite d'avoir à dire à chaque fois "tu sais, ce genre d'ordinateur uniquement prévu pour se connecter sur Internet, moins cher mais moins puissant qu'un ordinateur normal". En réalité, ça n'est qu'une forme évoluée de terminal. Chaque grand constructeur en a quelques modèles prêts à inonder le marché. Quand on en parle entre nous, au journal, on se gausse, parce qu'on se dit: à quoi bon acheter un ordinateur bridé quand on peut en avoir un vrai? Et on a bien tort, parce que le marché visé, c'est pas les journalistes de PC Soluces, ni même les lecteurs de PC Soluces, ce sont les grosses sociétés dont les employés passent leur temps à échanger des données par ordinateur, comme les courtiers en bourse, les employés de banque, les assureurs... Pour l'instant, ces professions utilisent un "vrai" ordinateur dont elles n'exploitent pas vraiment les capacités: peu de stockage sur disque dur, pas trop de stress sur la carte graphique, le son ramené à un simple bip, etc. Or, un NC coûtera entre un quart et un tiers de moins. Et de plus, les employés ne pourront pas jouer au solitaire pendant le travail... Tout bénef pour les entreprises: imaginez l'économie que ça représente sur des centaines ou des milliers de machines. D'où la course actuelle entre les constructeurs pour emporter un marché juteux. Mais attendez que les entreprises s'aperçoivent que surfer sur le Web fait perdre 200 fois plus de temps que Solitaire et Démineur réunis!

MIEUX VAUT PRÉVENIR...

AOL a été attaqué en justice par 36 États américains, pour la lenteur du service (les machines d'AOL n'étaient pas suffisantes pour encaisser l'afflux de nouveaux clients amenés par les récentes campagnes de pub), les changements de tarifs effectués sans concertation avec ses abonnés, etc. AOL a trouvé un terrain d'entente en remboursant les clients qui étaient affectés par les changements de prix inopinés, en interrompant les pubs pendant un mois, le temps d'ajouter quelques machines, et en promettant de spécifier sur leurs futures pubs que le service pouvait parfois être dur à joindre. C'est s'en tirer à bon compte, je trouve. Un peu comme si on filait un CD-Rom avec le magazine en spécifiant qu'il "peut ne pas marcher". Ça ne vous plairait pas, hein?

Pub de Neverhood. Légende: «Vous combattez pour le bien et pour restaurer le roi légitime sur son trône. La mauvaise nouvelle, c'est que vous êtes celui de droite.»



TÉRAPIDE

Intel vient de décrocher un nouveau record de vitesse: un TeraFLOPS, soit 10^12 (mille milliards) opérations en virgule flottante par seconde. Il a fallu pour cela connecter 7264 Pentium Pro ensemble. Ne pensez pas qu'ils font ça parce qu'ils n'ont rien d'autre à faire: ils mettent au point une version à 9000 processeurs commandée par le Ministère de l'Énergie pour simuler des explosions atomiques. 250 millions de francs, ça coûte. Et Doom, injouable.

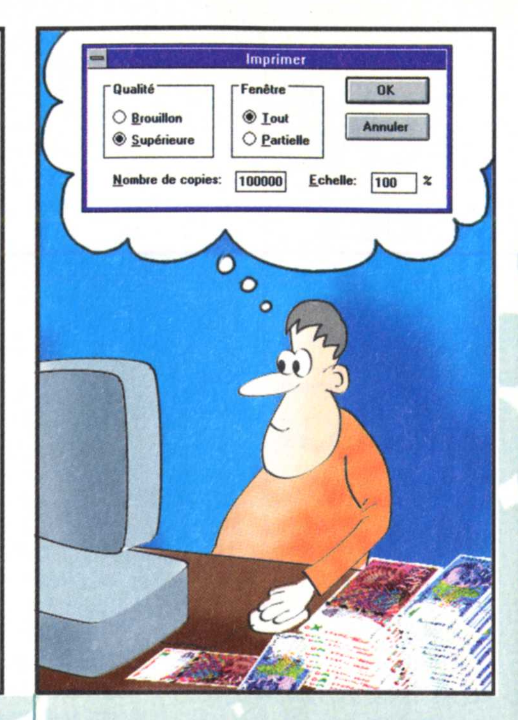
Si vous avez des versions pirates des programmes d'Autodesk, comme par exemple 3D Studio, un des logiciels les plus piratés sur PC, vous risquez gros: en 96, l'éditeur a réussi à récupérer 20 millions de francs uniquement aux USA en chassant les pirates. Ceux-ci sont placés devant un choix simple: payer les logiciels piratés, ou passer en jugement. Ils choisissent bien sûr la première alternative. Comme les cibles privilégiées sont les écoles et les entreprises, les sommes récupérées atteignent vite des records.

prof.internet

Une expérience a été menée par un prof d'université en Californie: il a divisé sa classe de sociologie en deux groupes, l'un travaillant traditionnellement, c'est-à-dire se retrouvant physiquement une fois par semaine devant le prof et formant des groupes de travail le reste du temps, l'autre étant sur Internet, et ne correspondant avec le prof ou entre étudiants que par le biais d'e-mails ou de discussions en direct. La manip a été faite à l'insu des élèves. Résultat: le groupe ayant travaillé sur Internet a obtenu des résultats 20% supérieurs à l'autre et a prouvé qu'il comprenait mieux les données qu'on lui soumettait. De plus, ses membres communiquaient mieux entre eux (c'est plus facile et moins stressant d'envoyer un courrier électronique que de discuter face à face). Bien sûr, il s'agit d'un échantillonnage trop infime pour en dégager de grandes théories, et bien sûr, il n'est pas question d'appliquer ce type d'enseignement à de jeunes enfants, seuls les universitaires sont assez responsables pour se tenir à leur travail lorsque personne ne les surveille. Mais c'est une nouvelle preuve que la vieille peur de l'enseignement "à la 1984", l'enfant décérébré devant un ordinateur servant de répétiteur froid et impersonnel, est largement exagérée.

RENÉ
joue à
SIM
EPSON
COLOR II

Cindy Kate



DE BON ALOI

Le propriétaire britannique d'un Internet-café a eu la bonne idée de l'appeler Netscafé. Ça n'a pas plu à Nestlé, fabricant de Nescafé, qui a envoyé ses avocats expliquer à Paul Alexander que ça pouvait entraîner une confusion au niveau de la clientèle. Paul se défend: "ce n'est pas un jeu de mot sur Nescafé, dit-il. J'ai trouvé le nom comme ça, Net's Café, je l'ai écrit en un seul mot, je n'avais même pas remarqué que ça sonnait comme Nescafé". J'espère pour lui qu'il est bon acteur, parce qu'il en aura besoin, s'il passe au tribunal.

on vous dit tout

VOTRE BOURSE, MONSEIGNEUR

180 millions d'écus, ça vous tente? Ça fait dans les 1,3 milliards de francs, et c'est le montant des subventions accordées par la communauté européenne aux éditeurs de logiciels. Seule condition: travailler sur un projet commun avec un autre éditeur de la communauté, situé dans un pays différent. Je sens que des alliances vont se nouer.

Pyst, la parodie de Myst dont on vous avait parlé dans le dernier numéro, a été rachetée par Sierra, qui la distribuera en France dès le mois d'Avril, tenez-vous bien, à 69 francs, ce prix comprenant le "jeu" lui-même plus un CD audio avec la chanson du jeu ("I'm Pyst", jeu de mot avec "I'm pissed", "je suis énervé"). Pas cher et drôle.

UN ZINE DRÔLE

On salue la naissance d'un nouveau fanzine trimestriel, vendu en kiosques, nommé "Le virus informatique". 32 pages bichro pour 10 francs, bourrées à craquer d'infos très drôles et très justes. Une sorte de Trimestrogiciel, si vous voyez ce que je veux dire, d'autant qu'on y retrouve Carali, le dessinateur. À lire impérativement.


LE VIRUS INFORMATIQUE

Scoop: Quake, violé par des pirates

N°1

La vérité est à l'intérieur
Fanzine Trimestriel - N°1 - Février 1997 - 10 FF

10 F seulement

Les guignols de l'informatique

Editeurs de logiciels, constructeurs, magasins, presse spécialisée... Ils accumulent les erreurs et ça nous fait bien rire (page 4 et suivantes).

Scandaleux !

Devenez pirates en toute simplicité

Certains magasins n'ont aucun scrupule. Vous pouvez le plus légalement du monde acheter des cédéroms expliquant comment pirater les chaînes TV cryptées, le téléphone, les cartes de crédit, etc. Sur les même cédéroms, vous apprendrez aussi comment fabriquer de véritables bombes. On s'étonnera ensuite que n'importe quel banlieusard puisse se transformer en terroriste... (page 20). Dans un autre domaine, si vous souhaitez utiliser des jeux pirates sur la PlayStation de Sony, certains revendeurs peuvent vous y aider. Pour quelques centaines de francs, ils effectuerons une modification électronique "magique" sur votre console (page 18).

0% de publicité

Plus grave que le bug du Pentium !

Et ils ne vous ont rien dit.

Prenez par exemple un Basic (GW ou Quick) et effectuez la soustraction 1000,1111 - 0,1111. De tête, vous me dites : 1000. Bien. Ce n'est pas si évident pour votre PC. Quel que soit son microprocesseur (du 8086 au Pentium Pro), il vous répondra invariablement 999, 99999968767. Certes, l'erreur est infime, mais comme le dit le proverbe "les petits ruisseaux font les grands fleuves". Tous les processeurs seraient-ils donc vraiment bogués jusqu'à la moelle ?

Réponse en page 26.

Nouveau

Vous n'aimez pas Microsoft ? Nous non plus !

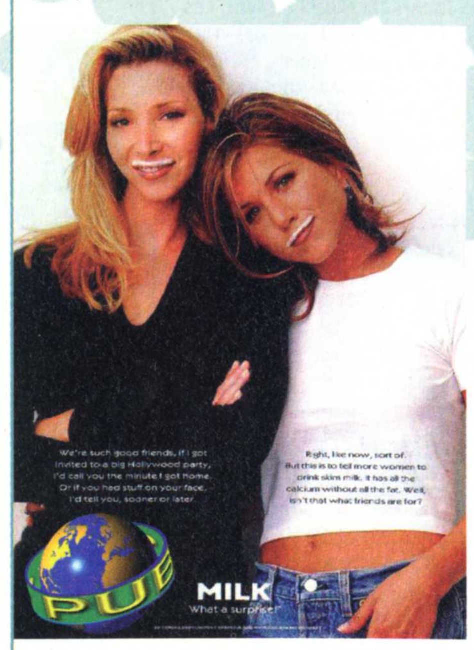
Et on vous dit pourquoi...

Vous vous souvenez du bogue du Pentium et du scandale qui a suivi ? Nous avons dénombré des centaines de bogues sous Windows 95 et personne ne bronche (page 2). D'autre part, tous les magazines - sauf *Le Virus informatique* - ont décidé de passer sous silence un véritable scandale : malgré les affirmations de Microsoft et une différence de plus de 5 000 F, il semblerait que les systèmes d'exploitation NT Workstation 4.0 et NT Server 4.0 possèdent un noyau identique. Des preuves ? Vérifiez par vous-même en suivant les conseils de nos spécialistes en page 27. Enfin, société semi-bidon, concurrence déloyale, propagation de virus, il semblerait que la société de Bill Gates affectionne les procédés commerciaux douteux... (page 9).

DÉCODAGE

Il y a deux mois, le gouvernement américain a autorisé les entreprises de soft à exporter des clés de cryptage allant jusqu'à 40 bits, et 56 bits si elles ajoutent une "clé" pour permettre au gouvernement de décrypter les données. Une compagnie, pour prouver qu'un cryptage sur 40 bits n'était pas suffisamment sûr, a décidé d'offrir 1000$ à quiconque parviendrait à lire un message crypté dans ce mode. Le jour même, un étudiant l'a décrypté en moins de quatre heures, en répartissant le calcul sur 250 ordinateurs de son université. Le message disait: "Vous voyez bien que 40 bits ne suffisent pas!". L'étudiant a joué le bourrin, en faisant simplement tourner un programme qui essayait toutes les combinaisons. Heureusement qu'il n'est pas pirate, dis donc.

Dernière pub. C'est pas pour un jeu vidéo, c'est pour du lait. C'est pour faire plaisir à certain Mr. Danbiss, qui aime bien Jennifer Aniston (à droite, et Lisa Kudrow à gauche).



... du R.M.S. TITANIC
aux Services Secrets de Sa Majesté .STOP.
13 avril 1912 .STOP.
Mission prioritaire compromise à bord .STOP.
Attends nouvelles instructions .STOP.
URGENT .STOP. ...



6 ans plus tard,
la Première Guerre Mondiale
faisait 9 millions de morts...

...et c'est de votre faute.



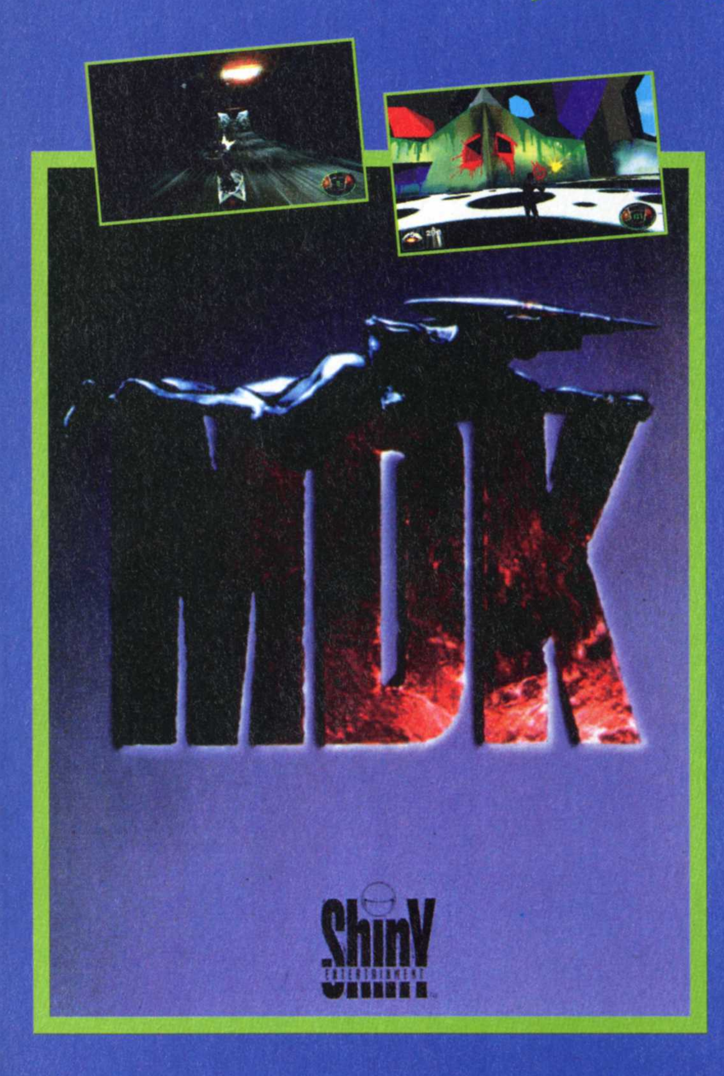
AKG

AKG

1 an d'abonnement à PC SOLUCES

6 numéros = 0 FRANC





OFFRE SPÉCIALE !

*Le jeu **M.D.K.** sur PC CD-ROM* 399 FF

\+

1 an d'abonnement à PC SOLUCES (6 NUMÉROS) 234 FF

~~633 FF~~

= 399 FF

soit 234 F d'économie !
(LE PRIX DES 6 PROCHAINS NUMÉROS DE PC SOLUCES)

*Offre valable jusqu'au 5 mai 1997 pour la France métropolitaine uniquement.
Les lecteurs en cours d'abonnement peuvent faire une demande de réabonnement dès à présent pour bénéficier de cette offre spéciale.
Leur abonnement sera automatiquement prolongé de la durée correspondante.
(joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition reçue avec le magazine)*

Vous pouvez acquérir séparément M.D.K. au prix de 399 francs (+ 50 francs de port).

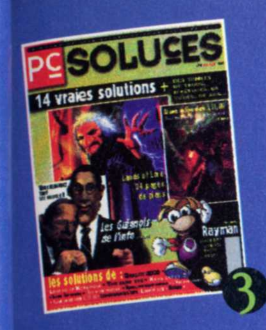
Vous pouvez également vous abonner à PC SOLUCES pour 1 an (soit 6 numéros) au tarif de 195 F, et vous recevrez en cadeau un CD-ROM PC "POWER PLATINUM" contenant plus de 30 démos jouables et une sélection de sharewares.

30 Démos Jouables

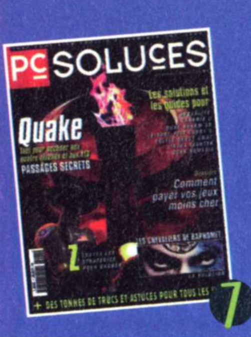
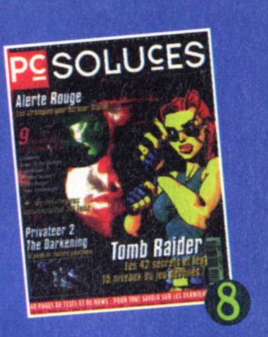
Abuse • Actua Soccer • Apache • Baldies • Baryon • Cannon Fodder 2 • Destruction Derby • Doom • Earthworm Jim • Fade To Black • Gabriel Knight 2 • Gender Wars • Hexen • Indy Car 2 • Little Big Adventure • Micro Machines 2 • Magic Carpet 2 • Premier Manager 3 • Quake • Return Fire • Rise Of The Robots 2 • Settlers 2 • Street Fighter 2 Turbo • Strife • Swos • Terminator • The Dig • Tie Fighter • Ufo • Warcraft 2 • War Wind • Wing Commander 4 • Worms • Virtua Chess • Zoop

VOTRE CADEAU : *Le CD-ROM PC "POWER PLATINUM"* (*)

(*) En cas d'épuisement des stocks, ce CD sera remplacé par un autre de même nature.





Il n'est pas trop tard pour commander les précédents numéros de PC Soluces !

N°1 ET N°2 ÉPUISÉS

4	A-TRAIN	T-T
7	ABSOLUTE ZERO	T-T
5	ACTUA SOCCER	T-T
7	AFTERLIFE	S
7	AFTERLIFE	T-T
3	AIR BUCKS	T-T
6	ALADDIN	T-T
8	ALERTE ROUGE	S
5	ALIEN BREED	T-T
5	ALIEN ODYSSEY	T-T
3	ALONE IN THE DARK 1	S
3	ALONE IN THE DARK 2	S
3	ALONE IN THE DARK 3	S
4	ALONE IN THE DARK 3	T-T
3	AMAZONA QUEEN	S
7	APACHE	T-T
4, 7	ARCADE AMERICA	T-T
3	ARENA, THE ELDER SCROLLS	S
3, 4	ASSAULT RIGS	T-T
3	BABY JO	T-T
4	BAD MOJO	S
5	BATMAN FOREVER	T-T
6	BATTLE ARENA TOSHINDEN	S
7	BATTLE ARENA TOSHINDEN	T-T
3	BATTLE ISLE	T-T
6	BATTLE ISLE III	T-T
8	BEDLAM	T-T
6	BERMUDA SYNDROME	S
8	BIOFORGE	T-T
3	BLACK THORNE	T-T
8	BLAM MACHINEHEAD	T-T
3	BRAIN DEAD 13	T-T
8	BUNNY BRICK	T-T
5	CAESAR II	T-T
3	CHAOS ENGINE	T-T
8	CHAOS OVERLORDS	T-T
8	CHASM	T-T
6	CHRONICLES OF THE SWORD	S
4	CIV-NET	T-T
4	CIVILIZATION II	T-T
5	CIVILIZATION II	S
7	CIVNET	T-T
7	COLONIZATION	T-T
7	COMIX ZONE	T-T
4	C & C. : OPÉRATION SURVIE	S
5, 6	COMMAND AND CONQUER	T-T
4	CONGO	S
7	CONQUEST OF THE NEW WORLD	T-T
5	COOL SPOT	T-T
8	CREATURES	S
3	CREEPERS	T-T
7	CRITICAL PATH	T-T
4	CRUSADER : NO REMORSE (Part. I)	S
5	CRUSADER : NO REMORSE (Fin)	S
7	CRUSADER NO REGRET	T-T
8	CRYSTAL OF ARBOREA	T-T
5	CURSE OF ENCHANTIA	S
7	CYBERIA II	S
5, 6	CYBERMAGE	T-T
4	D	S
3	DARK EYE (THE)	S
3, 8	DARK SUN II	T-T
3	DAY OF THE TENTACLE	S
7, 8	DEADLOCK	T-T
7, 8	DEATH RALLY	T-T
7	DEATH TRACK	T-T
3	DELTA V	T-T
5, 6, 8	DESCENT 2	T-T
6	DESERT STRIKE	T-T
5	DETROIT	T-T
5	DISCWORLD	S
7	DOOM	T-T
4	DOOM II	T-T
8	DOWN IN THE DUMPS	S
7	DREAMWEB	T-T
3	DRUID	T-T
7	DUKE NUKEM 3D	S
3, 4, 5	DUKE NUKEM 3D	T-T
6	DUKE NUKEM 3D (1ère Partie)	S
7	DUKE NUKEM 3D (Fin)	S
4	DUNE 2	S
5, 6, 8	DUNE 2	T-T
8	DUNGEON BACK : Forgotten Realms	T-T
3	DYNABLASTER	T-T
6	E F 2000	T-T
7	EARTHSIEGE	T-T
7	EARTHSIEGE II	T-T
5	EARTHWORM JIM	T-T
7	EARTHWORM JIM	T-T
6, 7	EARTHWORM JIM II	T-T
7	ELITE	T-T
7	ERADICATOR	T-T
3	EXTREME PINBALL	T-T
4	F 1 GRAND PRIX MANAGER	T-T
7	FANTASY EMPIRES	T-T
5	FIFA SOCCER 96	T-T
7	FIRE FIGHT	T-T
7	FIRESTORM : THUNDERHAWK II	T-T
3, 8	FLASHBACK	T-T
7	FLIGHT UNLIMITED	T-T
6	FRONTIER : FIRST ENCOUNTER	T-T
3	FULL THROTTLE	T-T
5	FULL THROTTLE	S
6	GABRIEL KNIGHT	S
7	GEAR WORKS	T-T
6	GENESIA	T-T
8	GENEWARS	T-T
5	GOBLINS 3	T-T
6	GRAND PRIX II	S
8	GRAND PRIX II	T-T
4	GUIGNOLS DE L'INFO (LES)	T-T
3	GUIGNOLS DE L'INFO (LES)	S
8	HARVESTER	T-T
8	HAVOC	T-T
5, 7	HEIMDALL	T-T
8	HELLBENDER	T-T
3, 4, 5	HERETIC	T-T
3, 7	HI OCTANE	T-T
6	HOCUS POCUS	T-T
3	HUMANS	T-T
4	IN EXTREMIS	T-T
3	IN THE 1st DEGREE	S
6	INCA	S
6	INCA II	S
7	INDIANA JONES (Fate of Atlantis)	T-T
3	INFERNO	T-T
3	ISHAR 3	T-T
6	ISHAR II	T-T
7	JAGGED ALLIANCE	T-T
5	JAZZ JACKRABBIT	T-T
3	KING QUEST 7	S
5	KING'S QUEST 1	S
5	KRYPTON EGG	T-T
3	LANDS OF LORE	S
3	LANDS OF LORE	T-T
3	LEGEND OF KYRANDIA	S
4	LEGEND OF KYRANDIA 2	S
4	LEGEND OF KYRANDIA 3	S
5	LEISURE SUIT LARRY 1	S
7	LEISURE SUIT LARRY 5	S
3	LEMMINGS	T-T
6	LEMMINGS 3	T-T
4	LEMMINGS 3D	T-T
7	LEMMINGS PAINTBALL	T-T
7	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	S
8	LIGHTHOUSE	S
4	LION KING	T-T
5	LITTLE BIG ADVENTURE	S
3	LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	T-T
6	LOGICAL	T-T
4	LORDS OF MIDNIGHT	T-T
6	MAD TV	T-T
7	MAGIC CARPET	T-T
7	MASTER OF MAGIC	T-T
7	MASTER OF ORION	T-T
4, 5	MECHWARRIOR II	T-T
8	MECHWARRIOR II MERCENARIES	T-T
8	MEGARACE II	T-T
8	METAL RAGE V1.0	T-T
7	MISSION FORCE : CYBERSTORM	T-T
8	MONKEY ISLAND I	S
6	MONKEY ISLAND I	T-T
6	MONKEY ISLAND II	T-T
8	MONSTER TRUCK MADNESS	T-T
7	MONTY PYTHON (Quest for Holy)	T-T
7	MORTAL KOMBAT	T-T
8	NBA JAM EXTREME	T-T
3	NEED FOR SPEED (THE)	T-T
7	NIGHT HUNTER	T-T
5	NORMALITY	S
5	NOVASTORM	T-T
6	OFFENSIVE	T-T
3	OH NO MORE LEMMINGS	T-T
8	ONE MUST FALL 2097	T-T
7	OPERATON CARNAGE	T-T
8	ORION BURGER	S
3	OUTER RIDGE	T-T
6	OUTPOST	T-T
7	PICK'N PILE	T-T
6	PINBALL FANTASIES	T-T
4	PITFALL : MAYAN ADVENTURE	T-T
3	PIZZA TYCOON	T-T
7	POLICE QUEST SWAT	S
3	POPULOUS II	T-T
3	PRIVATEER	T-T
8	PRIVATEER 2 : THE DARKENING	S
8	PRO PINBALL : THE WEB	T-T
7	PRO TENNIS TOUR	T-T
7	PYROTECHNICA	T-T
6, 7	QUAKE	T-T
7	QUAKE	S
6	QUARANTIME	T-T
8	QUIK	T-T
3	RADIX	T-T
3, 8	RAPTOR	T-T
3	RAYMAN (1ère Partie)	S
4	RAYMAN (Fin)	S
7, 8	REALMS OF CHAOS	T-T
4	REBEL ASSAULT	T-T
3, 4	REBEL ASSAULT II	T-T
6, 7	RISE OF THE ROBOTS	T-T
6	RISE OF THE ROBOTS II	T-T
3	ROAD WARRIOR	T-T
6	ROCK'N'ROLL	T-T
3, 7, 8	SCREAMER	T-T
8	SCREAMER 2	T-T
5	SECRET MISSION	S
4	SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (THE)	S
4	SEEK AND DESTROY	T-T
3	SETTLERS (THE)	T-T
8	SHATTERED STEEL	T-T
5	SHELLSHOCK	T-T
5	SILENT HUNTER	T-T
6	SIM ANT	T-T
3	SIM CITY 2000	S
4	SIM CITY 2000	T-T
5	SIM EARTH	T-T
6	SIMFARM	T-T
8	SKULLCRACKER	T-T
6	SKUNNY	T-T
8	SKYNET	T-T
3	SLEEPWALKER	T-T
7	SLIPSTREAM 5000	T-T
6	SPACE HULK	T-T
5	SPACE QUEST 1	S
8	SPEED RAGE	T-T
6	STAR RANGERS	T-T
8	STORM MASTER	T-T
4	STREET FIGHTER II	T-T
3, 5, 6	STRIFE	T-T
3	SUBWAR 2050	T-T
7	SUPER STARDUST	T-T
7	SUPER STREET FGHTER II TURBO	T-T
7	THE NEED FOR SPEED : Spec. Ed.	T-T
4	THE 7th GUEST	S
8	THE 7th QUEST	T-T
6	THE RIPPER	S
6	THE RIPPER	T-T
8	THE SETTLERS 2	T-T
6, 7	THE SETTLERS II	S
3, 4	THEME PARK	T-T
7	TIME COMMANDO	T-T
8	TIME COMMANDO	S
8	TOMB RAIDER	S
4	TOMCAT ALLEY	T-T
5	TOP GUN	T-T
7	TOTAL MANIA	T-T
3	TOWER ASSAULT	T-T
8	TRANSARCTICA	T-T
6	TROLLS	T-T
3, 8	TYRIAN	T-T
7	UFO : ENEMY UNKNOWN	T-T
6	ULTIMA 8	T-T
6, 7	ULTIMA UNDERWORLD	T-T
6	ULTIMA UNDERWORLD II	T-T
3	ULTIMA VI	T-T
3	ULTIMA VII	T-T
5	UNDER A KILLING MOON	S
6	URBAN RUNNER	S
7	VIRTUA FIGHTER	S
8	VIRTUA FIGHTER	T-T
5	WACHY WHEELS	T-T
4	WARCRAFT	T-T
7	WARCRAFT II	T-T
3, 6	WARHAMMER	T-T
8	WARWIND	T-T
6	WETLANDS	T-T
8	WINDSURF WILLY	T-T
3	WING COMMANDER : I, II, III, IV	T-T
7	WING COMMANDER ACADEMY	T-T
4	WIPE OUT	T-T
6	WITCHAVEN	T-T
5, 6	WITCHAVEN 2	T-T
4, 3	WORMS	S
4	WORMS REINFORCEMENTS	T-T
7	X-COM	T-T
6	X-VING	T-T
7	Z	S
7	Z	T-T
7	ZONE RAIDERS	T-T
8	ZOOL	T-T
8	ZOOL 2	T-T
7	ZORK NEMESIS	S
3	ZORRO	T-T

Dans ce tableau, vous trouverez les noms des jeux pour lesquels PC SOLUCES a publié la solution ou un guide(code 'S'), un truc ou une astuce (code 'T-T'), le premier chiffre correspondant au(x) numéro(s) concernés de PC SOLUCES.

BULLETIN DE COMMANDE

○ *Oui, je m'abonne à PC SOLUCES pour 1 an (6 nos).*
Je recevrai 6 numéros et le jeu M.D.K. sur CD-ROM PC pour 449 FF (399 FF + 50 FF de frais d'expédition en paquet recommandé), soit une économie de 234 FF.
Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES

○ *Oui, je m'abonne à PC SOLUCES pour 1 an (6 nos).*
Je recevrai 6 numéros et le CD-ROM PC "POWER PLATINUM" contenant plus de 30 démos jouables en cadeau pour 195 FF seulement au lieu de 234 FF, soit une économie de 39 FF.
Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES

○ *Oui, je veux recevoir le :*
n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ de PC Soluces pour 40 FF par numéro, et j'ai bien noté que le port était inclus.
Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES

NOM .... PRÉNOM .... AGE ....

ADRESSE ....

....

VILLE .... C.POSTAL ....

PAYS ....

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, Bd Victor Hugo, 92115 CLICHY Cedex

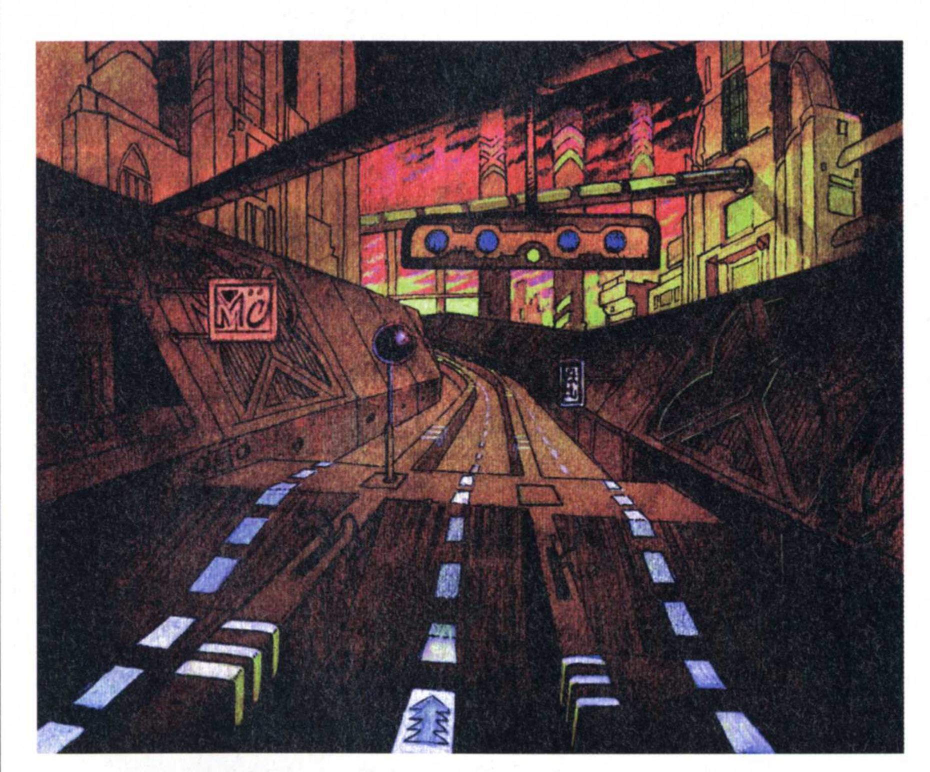
Signature (obligatoire)

Pour l'abonnement, délai d'expédition du CD-ROM : 8 jours. Tarif valable pour la France métropolitaine. Tarifs reste du monde : abonnement 300 FF et anciens numéros 50 FF pièce (port inclus) par chèque ou mandat international uniquement.
Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

Le mois de février, ses tempêtes de neige, sa brièveté, le mois où l'on a complètement récupéré des fêtes. Oui, chez certains, la gueule de bois dure un mois. Chez certains éditeurs notamment, qui n'en foutent pas une ramée pendant quelques mois de l'année. Janvier-février et juillet-août. Bien sûr, au vu des productions de certains autres éditeurs, on pourrait croire que ces derniers ne bossent pas du tout de l'année. Février, c'est aussi le mois des produits pourris qui ne sont pas sortis à Noël. Vous les repérerez facilement dans ces pages à leurs faibles notes. Bon, mais y'a pas que des daubes. POD, MDK, Magic de chez Microprose et quelques autres : **des nouveautés au top !**

POD

Plein POD



En colonisant la planète Io, nous avons cru découvrir l'El Dorado. On s'en était mis plein les poches. Mais c'était trop beau : il fallait bien qu'un jour on paye la note. Le rêve se transforma en cauchemar quand un robot-mineur mit à jour un virus aux effets destructeurs : le POD. Le temps de comprendre ce qui nous arrivait, la contagion avait déjà gagné toute la planète. Il ne restait plus qu'à fuir. J'ai appris qu'il reste une place sur la dernière navette en partance pour la Terre, et croyez-moi, je l'aurai !

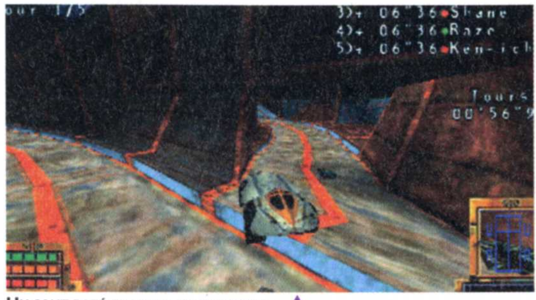
C'est ainsi que commence POD, avec une introduction cinématique assez longue (bien qu'en petite fenêtre) digne d'un jeu d'aventure. Cette intro est pourtant juste pour nous mettre dans l'ambiance, car POD est un jeu de course, une course où tous les coups sont permis pour être le premier à monter à bord de la navette POD, c'est LA course d'arcade que mérite le PC depuis longtemps. On avait oublié qu'Ubi Soft n'était pas une simple société de distribution, mais aussi un éditeur français d'envergure internationale : avec POD et sans oublier leur précédente production (pour ne pas citer Rayman), ils remettent les pendules à l'heure.

POD se déroule dans un univers futuriste que l'on traverse à fond la caisse dans seize circuits (plus un caché) aux aspects graphique et technique très différents : il y a les circuits dans les égouts, les circuits en ville, les circuits de montagne ou les circuits de vitesse, et chacun apporte son lot de surprises.

Avec 17 circuits et le mode inverse, vous n'êtes pas près d'en avoir fini avec POD. Sans compter les prochains circuits disponibles !



Le pont s'est effondré ? Passez au-dessus ! ▲



Un saut raté et vous serez dernier. ▲

Dans l'un des circuits, vous devrez vous méfier des pertes d'adhérence dues à la poussière ou à la boue, dans un autre, il faudra éviter les épaves qui jonchent la route, ou les adversaires qui vous croisent en sens inverse. Dans un autre enfin, il faudra trouver la bonne vitesse pour prendre les rampes de saut sans sortir de la route. Le tout est bien rendu grâce à la richesse des décors. D'ailleurs, même après plusieurs courses, les circuits continuent à révéler des secrets, car il y a des raccourcis cachés dans le décor que seuls les plus futés trouveront.

POD, c'est aussi la diversité des modes de jeu : on peut par exemple choisir le mode dommage. Les voitures peuvent alors s'abîmer et se cabosser dans les accidents et devenir plus difficiles à conduire, surtout si l'on fausse la direction (il y a six

NOTE
★★★★☆
★★★★★ avec carte 3D

ÉDITEUR
UBI SOFT

GENRE
COURSE FUTURISTE

CONFIGURATION
Pentium 120, 16 Mo, SVGA, Windows 95



Mettez la gomme ! ▲



Pensez aux lunettes de soleil pour jouer à POD. ▲



Gare aux accrochages ! ▲

zones de dégâts sur la voiture). Dans le mode course contre la montre, on essaye de battre les records du tour avec la possibilité agréable d'affronter des "ghost-cars", c'est-à-dire les enregistrements des courses précédentes (on peut donc s'affronter soi-même).

L'image est bonne mais qu'en est-il du son ? Là aussi on tape dans le haut de gamme : c'est le premier jeu à être en dolby surround en temps réel (et pas seulement dans les scènes cinématiques comme pour les autres jeux). Le dolby apporte un plaisir nouveau que l'on peut ressentir même si l'on n'a que deux enceintes : on entend les voitures arriver de derrière, passer à côté dans un rugissement de moteur sur la droite ou la gauche du joueur, et puis le son s'atténue quand la voiture s'éloigne. Si vous êtes équipé d'un décodeur dolby (c'est-à-dire si vous avez branché votre PC sur un ampli surround équipé de cinq haut-parleurs), l'ambiance sonore sera encore plus réaliste, car elle tiendra compte de l'espace autour de la voiture (réverbération des sons dans les tunnels etc.).

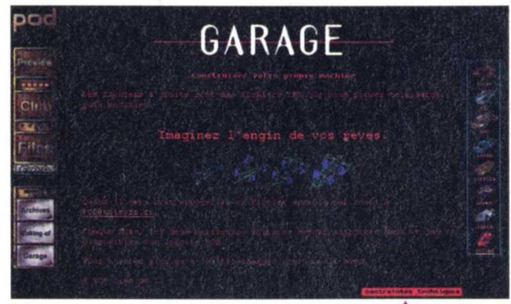
Pour les options multi-joueurs, c'est la totale : réseau local, Internet, modem, null-modem ou split screen (deux joueurs sur le même écran), rien n'a été oublié.



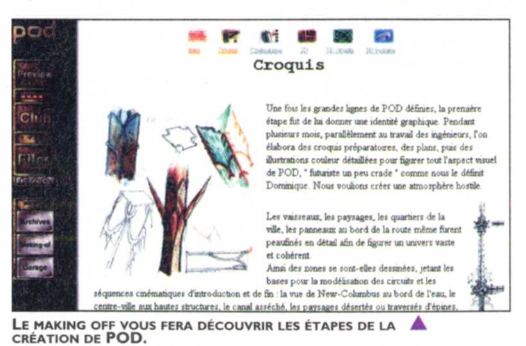


POD et Internet

Tout comme Doom, POD utilisera pleinement Internet pour sa promotion. Ubi Soft consacre déjà une bonne partie de son serveur à ce jeu (l'adresse : http://www.ubisoft.fr). On trouvera sur le site la version shareware de POD, de nouveaux circuits (plus loufoques que ceux d'origine : certains comprendront des loopings ou des tonneaux), de nouvelles voitures, un éditeur de voitures, les "ghost-cars" des meilleurs joueurs et peut-être l'éditeur de circuits (ça reste à voir). Le tout sera bien sûr gratuit. Comme POD est un jeu très modulaire, on peut s'attendre à toutes sortes d'extensions qui prolongeront considérablement sa durée de vie.



Le garage permet de créer de nouvelles voitures. ▲



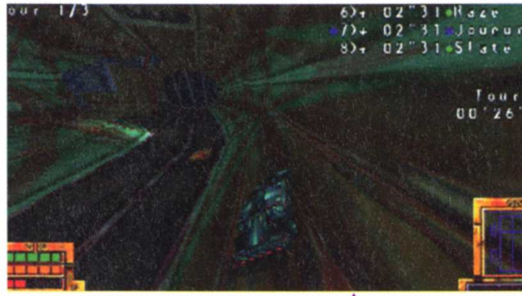
Le making off vous fera découvrir les étapes de la création de POD. ▲

POD est un jeu passionnant, à la prise en main rapide et dont on ne se lassera pas facilement. Alors, aurait-on le jeu idéal de ce début d'année ? Pas tout à fait car pour en profiter pleinement, mieux vaut avoir un Pentium 166 et une bonne carte vidéo, même si sur un Pentium 133 c'est encore assez jouable. De toute façon, la richesse des détails graphiques est entièrement paramétrable et en enlevant quelques textures, les machines moins puissantes peuvent encore tenir la route (mais c'est bien sûr moins beau).

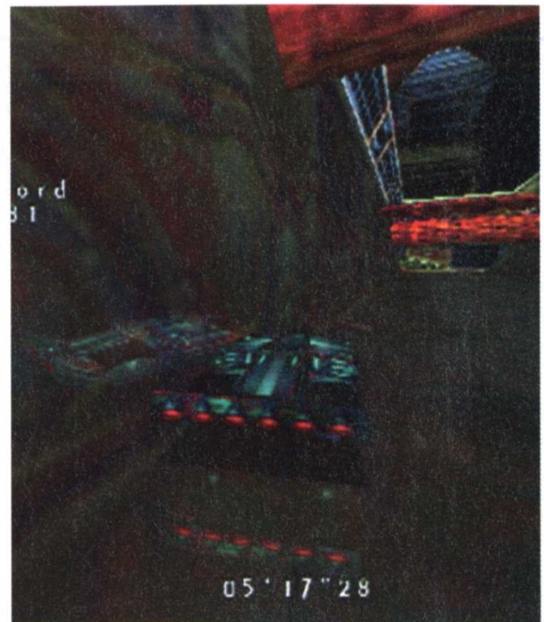
MR X



LA PERSPECTIVE EST TRES BIEN RENDUE.



LES VOITURES PEUVENT MONTER SUR LES MURS.



ADMIREZ CES REFLETS AU SOL ET SUR LES MURS (3DFX UNIQUEMENT).

LE CIEL EST SI BEAU QU'ON OUBLIE PARFOIS DE REGARDER LA ROUTE.

POD
et les nouvelles technologies

POD est le premier jeu qui reconnaît les processeurs Pentium MMX. D'ailleurs, certains fabricants américains d'ordinateurs livrent déjà le jeu avec leur machine (POD s'est vendu à 2,5 millions d'exemplaires aux U.S.A.). Le MMX apporte une plus grande vitesse, quelques détails graphiques en plus (reflets du soleil dans le pare-brise par exemple) et il permet le dolby avec un son de meilleure qualité. Mais POD atteint vraiment des sommets avec une vraie carte accélératrice 3D du type 3DFX. Si vous êtes équipé de ce type de cartes, vous n'allez pas en croire vos yeux (à la rédaction, on ne s'en est pas encore remis). C'est tout simplement l'arcade à la maison, puisqu'on obtient des vitesses d'affichage montant parfois jusqu'à 80 images seconde avec des effets jamais vus comme la réflexion : sur certains circuits, toutes les voitures se reflètent sur les parois et sur le sol. Hallucinant, pas moins ! En fait, avec ce type de cartes, le PC rattrape son retard technologique et fait littéralement un bond en avant au point de dépasser la fameuse console Ultra64 de Nintendo dont on nous rebat les oreilles (si vous aviez vu la tête de nos collègues écrivant à Playmag...). Le plus étonnant, c'est qu'on peut combiner MMX et 3DFX : je vous laisse imaginer le résultat en terme de vitesse d'affichage (120 images et plus...). Dans l'histoire du PC, il y a l'avant carte 3D et l'après, et POD marquera le point de départ d'une révolution des jeux PC.

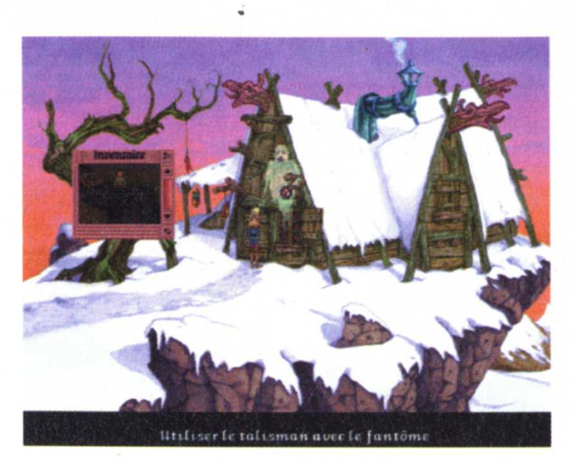
FABLE
Faible !

NOTE
★☆☆☆☆

ÉDITEUR
TELSTAR

GENRE
AVENTURE

CONFIGURATION
486 DX2 66, 8 Mo, SVGA, DOS 5.0



Alors que la plupart des jeux d'aventure actuels utilisent la 3D en temps réel ou la vidéo plein écran, Fable nous transporte des années en arrière, quand on n'avait droit qu'à des écrans fixes dans lesquels le héros se déplaçait. Le héros, justement, se lance dans la quête de quatre pierres précieuses détenues par des démons et indispensables à l'équilibre du monde. Pardon ? Le scénario date un peu ? Ne vous inquiétez pas, le reste suit. Ainsi l'interface est laborieuse, les énigmes parfois tordues, les objets cachés dans tous les coins de l'écran, et minuscules de surcroît... Mais le pire, ce sont les «démons» que l'on tue en deux coups de cuiller à pot, et le nombre de lieux à visiter qui est tout aussi faible. Bref, passez votre chemin.

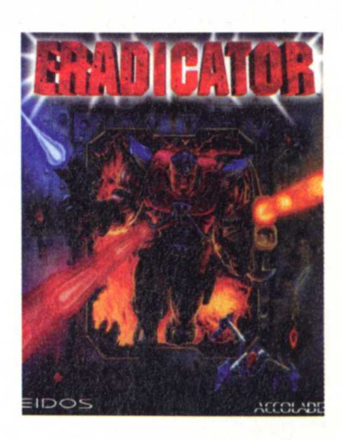
YANN LEBECQUE

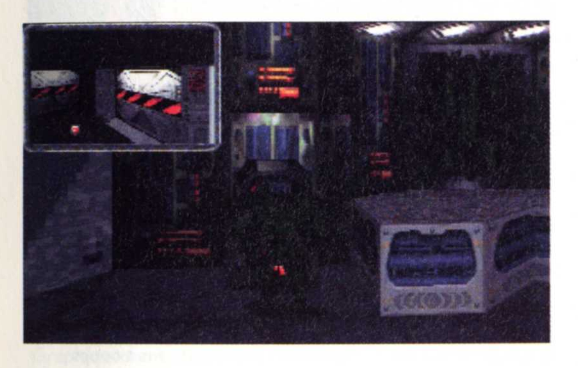
ERADICATOR

Un pas en arrière !

Ces derniers temps, dans le genre doom-like, on avait progressé à pas de géant, grâce à Duke Nukem l'an dernier, puis à Quake et enfin au patch 3DFX pour ce dernier jeu. Avec Eradicator, on a l'impression de régresser. C'est un doom-like avec à peu près autant d'originalité scénaristique qu'il y a de culture dans une émission de... comment il s'appelle déjà l'hydrocéphale ? Ah oui, Doranmini... Donc, vous êtes le bon, les autres, ce sont les méchants et vous devez leur tirer dessus avant qu'ils n'envahissent la terre. Voyez l'genre ? Il existe quand même quelques plus qui font de ce jeu non pas l'énième clone de Doom mais un Doom «plus». Par exemple, l'ordinateur gère les vues de votre personnage. S'il est dos à un mur, la vue sera subjective. Sinon, elle sera objective. En parlant de personnage, justement, on peut choisir parmi trois héros. On peut aussi ouvrir une fenêtre dans un coin de l'écran, censée afficher les prises de vue d'une caméra placée sur une mine que vous avez posée.
Mais tout ceci est gâché par le fait que c'est extrêmement moche. C'est en VGA, les textures ne sont pas très belles. Question jouabilité, dès que l'on court, c'est beaucoup trop rapide, injouable. Bon, bref, je ne me suis pas amusé. Mais cela a eu l'avantage de me donner envie de rejouer à Quake sur 3DFX.

Léo de Urlevan







NOTE
★★☆☆☆
ÉDITEUR
EIDOS
GENRE
DOOM-LIKE
CONFIGURATION
486 DX2 66, 8 Mo, CD2X

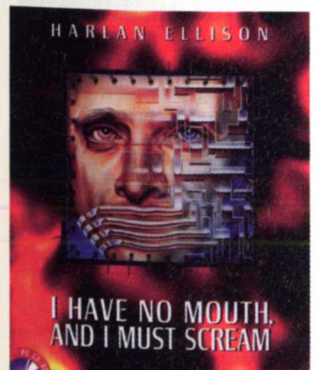
I HAVE NO MOUTH ...

Somnifère !

I have no mouth m'a à peu près autant inspiré qu'une pizza froide. C'est plat, inintéressant et rétrograde, compte tenu des techniques actuelles. Le scénario n'est guère prenant mais je vous en parle quand même. Un super ordinateur a été conçu bien des années avant l'histoire à laquelle vous allez participer. Celui-ci est devenu tellement puissant qu'il a détruit toute l'humanité. Seuls quatre personnages ont survécu. Vous allez tour à tour les diriger. Ils ont tous leurs particularités : l'un est suicidaire, l'autre a peur du jaune (???)...
La réalisation est décourageante : les personnages, lorsqu'ils se déplacent, bougent avec autant de souplesse que ma femme, enceinte jusqu'aux dents. Les doublages ne sont pas non plus des chefs-d'œuvre, tant le ton qu'emploient les acteurs est décalé. Qu'est-ce que j'ai noté d'autre ? Ah oui, ce n'est absolument pas logique, on ne comprend rien… Bon, j'arrête, de toute façon, ne cherchez pas, ce jeu n'a aucun point positif. Bref, pour les bons jeux d'aventure, je vous conseille de vous rabattre sur les titres de Noël.

Léo de Urlevan

I have no mouth... est sans doute un des jeux les plus inintéressants du moment.



NOTE
★☆☆☆☆
ÉDITEUR
ACCLAIM
GENRE
AVENTURE
CONFIGURATION
486-33, 8 Mo, CD2X

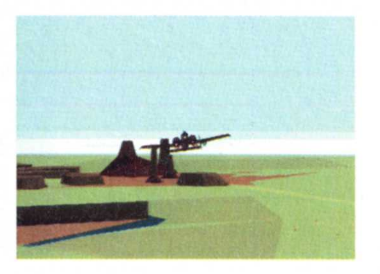
A-10 CUBA

Le tank volant

L'A10 Thunderbolt est un avion blindé destiné aux missions de destruction de cibles au sol (chars, camps militaires...) qui ne peut faire du dogfight (combat aérien) car il vole moins bien que Dumbo l'éléphant. A10 Cuba montre cette réalité tant du point de vue de l'avionique fidèle que du type de missions proposées. Voilà pour les éloges. Parlons un peu de la réalisation graphique : c'est un scandale ! C'est de la 3D en SVGA sans aucune texture : de la pure «3D flat» comme on en voyait dans les tout premiers simulateurs de vol sur PC, il y a plus de cinq ans, et les très rares objets 3D du décor sont honteusement stylisés. En fait, le graphisme est si dépouillé qu'on préférerait presque voler aux instruments plutôt que de subir cette horreur visuelle.

Mr X





NOTE
★☆☆☆☆
ÉDITEUR
ACTIVISION
GENRE
SIMULATEUR DE VOL
CONFIGURATION
486 DX2 66, 16 Mo, SVGA, Windows 95

DIABLO

Le diable en rit encore !



LES SORTS SONT REPRÉSENTÉS PAR DES ICONES.


DANS CES DEUX TABLEAUX, ON VOIT L'ÉVOLUTION DE SON PERSONNAGE ET L'INVENTAIRE.


L'OPTION "ZOOM" PERMET D'APPRÉCIER LA FINESSE DES GRAPHISMES, MAIS N'EST PAS TRES JOUABLE.



LE SERVEUR BATTLENET : UNE NOUVELLE FAÇON DE JOUER ?

Il est des jeux qu'on attend toujours avec beaucoup d'impatience... Le jeu de rôle Diablo était de ceux-là parce qu'il avait été réalisé par les créateurs du grandiose Warcraft 2, et qu'il était plein de promesses. Il faut croire que le diable s'était penché sur le berceau de ce jeu et l'on ne peut que difficilement cacher sa déception.

En effet, Diablo n'a que peu de chose à voir avec un jeu de rôle, mises à part la gestion du personnage et l'histoire : après avoir choisi un guerrier, un voleur ou un magicien, on part à la recherche d'un prince avant qu'il ne soit sacrifié, afin de permettre le retour sur Terre du démon Diablo.

Pour le reste, le jeu est bien plus proche de l'arcade à la manière de Crusader no remorse (ou de Gauntlet, pour les plus anciens d'entre vous) : on commence dans un village où il faudra revenir souvent pour se soigner et acheter de nouveaux équipements, puis on descend dans les 16 niveaux sous le village afin d'étriper des centaines de monstres à coups d'épée ou de formules magiques. C'est assez joli, surtout pour les sorts magiques qui permettent de créer des murs de flammes ou de lancer des éclairs électriques, mais les graphismes manquent vite de variété (tous les cinq niveaux, le style graphique change : il n'y a donc que trois sortes de décor, les caves, les grottes et l'enfer). L'action devient aussi répétitive au bout d'un moment, malgré quelques quêtes qui viennent s'insérer dans l'histoire centrale (récupérer un objet magique, tuer un monstre particulièrement puissant...). Le jeu se finit d'ailleurs assez rapidement puisqu'il faut moins de 25 heures pour renvoyer Diablo en... enfer et ce n'est pas la possibilité de refaire le jeu avec de nouveaux niveaux (les niveaux étant créés aléatoirement) qui donne envie de recommencer.

Diablo peut aussi se jouer à quatre en réseau local ou sur Internet, grâce à un serveur dédié mis gratuitement à la disposition des joueurs par Blizzard (http://www.battlenet.com). C'est là que Diablo commence à devenir vraiment intéressant. Dans ce mode, il faut jouer en équipe pour arriver au bout de l'aventure, sinon l'on est sûr de se faire laminer en beauté ! Le plus simple consiste à avoir des guerriers en première ligne et des magiciens en soutien. Ce n'est tout de même pas de tout repos car il faut alors faire attention à ne pas blesser ses propres coéquipiers !

C'est en réseau que Diablo prend toute sa saveur : il faut savoir jouer en équipe pour ne pas se faire trucider à chaque pas. Joueur «perso», passez votre chemin...

Si l'on meurt, tout n'est pas perdu : il suffit de reprendre son personnage, bien qu'il perde les objets qu'il avait sur lui (sauf ceux de l'inventaire). On constate quelques ralentissements en réseau lors de certains combats, lorsque le nombre d'ennemis devient trop important.

Diablo prend vraiment toute son envergure en mode multijoueurs mais risque peut-être de vous lasser en mode solo.

JF MOLAS

NOTE
★★★☆☆
★★★★☆ en réseau

ÉDITEUR
UBISOFT

GENRE
JEU DE ROLE

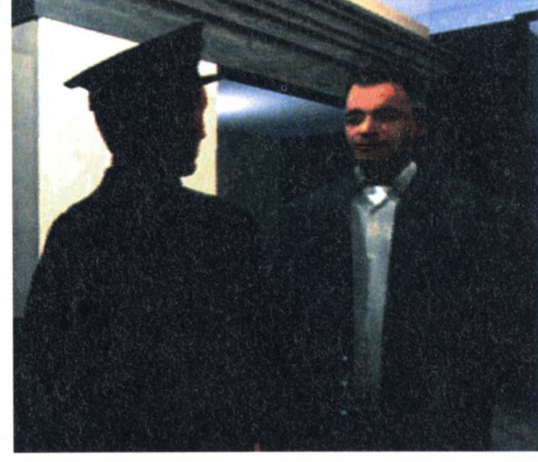
CONFIGURATION
Pentium 60, 8 Mo, SVGA, Windows 95

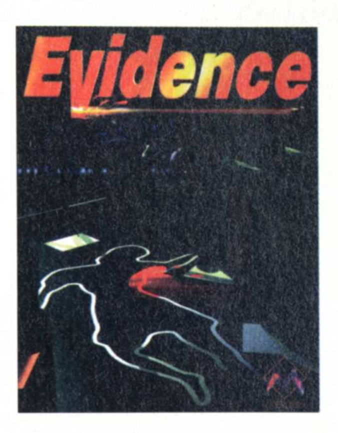

LA BOULE DORÉE AU-DESSUS DU MAGICIEN EST UN BOUCLIER MAGIQUE...

EVIDENCE

Qui a tué Sarah Hopkins ?









Dans Evidence, vous incarnez un journaliste travaillant à la télévision. Votre vie prend une nouvelle tournure quand votre ex-maîtresse, Sarah Hopkins, se fait sauvagement pénétrer dans son appartement. Non, euh, attendez... C'est un inconnu qui pénètre dans son appartement et l'assassine sauvagement. Voilà, oui, c'est ça. Ça tache autant mais ça reste plus propre. La police vous suspecte immédiatement ; vous étiez quand même son ancien amant et le crime passionnel est un mobile à la portée de l'imagination du moindre flic. Seulement, avant de mourir, Sarah vous avait téléphoné, en vous expliquant qu'elle était sur un gros coup. Elle aussi était journaliste, dans la même chaîne que vous. Vous décidez bien sûr de vous mettre à la recherche de ses assassins, dont un des politiciens locaux est le commanditaire. Graphiquement, c'est assez joli, entièrement en 3D précalculée. Bien sûr, cela ne permet pas beaucoup de liberté dans les déplacements, mais le produit tient quand même la route. Au cours de cette aventure, vous aurez même accès à des séquences d'action. Un des problèmes graphiques les plus importants est flagrant : certaines textures sont des photos aplaties sur la 3D, notamment pour les visages, et le rendu final n'est pas toujours très gracieux. Mais le scénario est assez intéressant et la difficulté assez élevée pour que le jeu soit bon.

LÉO DE URLEVAN

NOTE
★★★☆☆

ÉDITEUR
MICROIDS

GENRE
AVENTURE

CONFIGURATION
486 DX2 66, 8 Mo, CD2X

MAGIC THE GATHERING BATTLEMAGE

De qui se moque-t-on ?













NOTE
★☆☆☆☆

ÉDITEUR
ACCLAIM

GENRE
STRATÉGIE

CONFIGURATION
Pentium 60, 8 Mo, SVGA, Windows 95

Qu'est-ce qui a bien pu se passer chez Acclaim ? C'était quand même pas difficile d'adapter le jeu de carte Magic the Gathering sur PC : tout était déjà inventé et avec un thème aussi riche, on pouvait aisément réaliser quelque chose qui tienne la route. Peine perdue : ce jeu n'est qu'un gros gâchis (pour ne pas dire autre chose).
Ça commence par un choix de cartes très limité : moins de 200, alors que Magic «version papier» en comporte plus de 1.300. Avec si peu de cartes, on invoque toujours les mêmes créatures et les combos (les combinaisons de cartes) qui font toute la richesse du jeu sont presque impossibles. Mais, même avec plus de cartes, ce serait difficile de sortir des combos : le programme en semi-temps réel impose de jouer une carte toutes les 15 secondes et l'interface lente et mal foutue fait que le joueur est très vite dépassé par les événements. On gagne quand même plus que la moyenne car l'ordinateur joue extrêmement mal (à se demander s'il suit la moindre stratégie). Ne parlons pas du mode Campagne qui ressemble à un QCM, ou de la difficulté de construire un deck (sa main de cartes) à cause de l'absence totale d'informations sur les cartes. Disons juste que Battlemage ne plaira ni aux amateurs de stratégie ni aux accrocs de Magic the Gathering, ni à personne d'ailleurs !

JF MOLAS

Un Pad super original

Le Gamepad PC de CH Products est une manette à huit boutons programmables, disposés sans surprise sur la face avant pour six d'entre eux et sur la tranche pour les deux autres, reprenant ainsi l'ergonomie propre aux pads de ce genre. Vendu pour environ 250 F. Un classique.

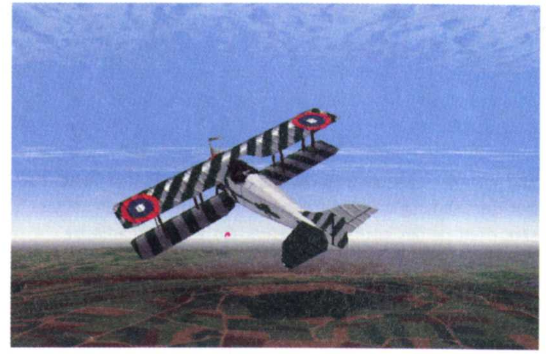


FLYING CORPS

Comme en 14 !







NOTE
★★☆☆☆

ÉDITEUR
EMPIRE INTERACTIVE

GENRE
SIMULATEUR DE VOL

CONFIGURATION
Pentium 75, 16 Mo, SVGA, DOS 5.0

Nous sommes en pleine Grande Guerre, et l'aviation fait ses premiers pas, si je puis dire. Que vous choisissiez d'incarner un Allemand ou un Américain, votre but sera le même : devenir un as. Aux commandes d'un Camel ou d'un Fokker, il vous faudra apprendre à maîtriser les particularités de chacun, en tenant compte des effets de couple des moteurs rotatifs, de la fragilité des triplans, et repérer à vue vos adversaires.

La réalisation est honnête, sans plus, les décors étant bien vides : pas de villages, pas de forêts, rien que de mornes plaines. Mais qu'importe, puisque les phases de combat sont souvent épiques, nécessitant beaucoup de sang-froid et d'anticipation. Les quatre campagnes proposent assez de missions pour ne pas se lasser de sitôt. Du moins si vous n'êtes pas un fan de F-14 !

YANN LEBECQUE

SIM COPTER

Survolez Sim City 2000 !





NOTE
★★☆☆☆

ÉDITEUR
MAXIS

GENRE
SIMULATEUR DE VOL

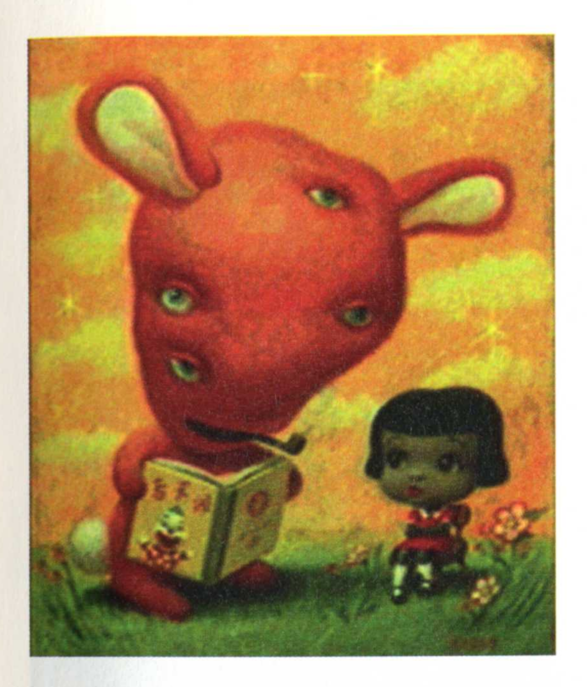
CONFIGURATION
Pentium 75, 16 Mo, SVGA, Windows 95

Sim City 2000, c'est indéniable, est un jeu passionnant qui dispose de jolis graphismes. En presque 3D, puisqu'elle n'est qu'isométrique. Et vous vous dites : «Quel dommage de s'occuper, avec amour, d'une si grande ville sans pouvoir s'y promener...» Des programmeurs vous ont entendu et pouf ! d'un coup de «baguette Maxis» ont fait apparaître Sim Copter. Dès lors, abandonnez votre casquette de maire et devenez pilote d'hélicoptère. Embouteillages, accidentés à transporter d'urgence, incendies, chauffards, voleurs, manifestations à disperser, vos missions ne vous laisseront pas beaucoup de temps libre, mais vous permettront d'encaisser suffisamment de cash pour équiper votre machine ou en acheter une plus puissante. Ce dernier point est bien la seule chose qui rattache Sim Copter aux autres Sim. En effet, on ne gère aucun paramètre et l'environnement est en 3D temps réel, que ce soient les immeubles, les voitures ou les habitants. Tout cela n'est pas très fin ni très coloré, mais le monde géré est plutôt vaste et plein d'accidents.
Bien que l'idée soit bonne, l'intérêt est assez limité et posséder Sim City 2000 sera un plus indéniable, apportant un regain d'intérêt à ce jeu qui, sans cela, devient vite répétitif.

YANN LEBECQUE

9-THE LAST RESORT

Le ressort est cassé

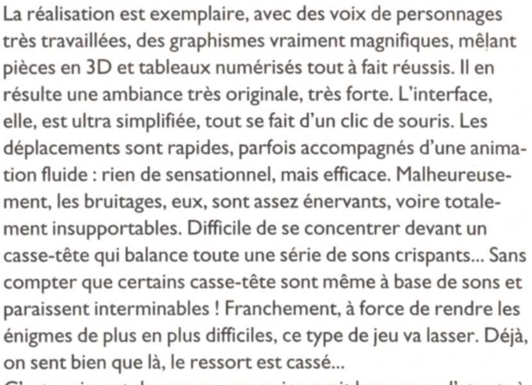


Dans 9, vous devez sauver une vieille demeure, héritage de votre oncle Thurston. Ce «temple de la création» est habité par des créatures étranges, dont Salty, un avion avec une tête, ou une tête d'aviateur avec des ailes, allez savoir, va vous guider face aux casse-tête disséminés à droite à gauche. Mais il n'est pas seul. Ainsi, vous serez agressé par deux jumeaux volants assez indescriptibles, les jumeaux toxiques, vous consulterez une voyante, converserez avec un dieu du rythme, ou caresserez un chien-squelette...
En regardant les écrans du jeu, vous comprendrez immédiatement qu'il s'agit d'un «Myst-like», type de jeu très en vogue en ce moment. Les énigmes sont plutôt complexes, et nécessitent souvent beaucoup de manipulations. Ainsi, l'une d'entre elles reprend le principe du loto, ce jeu pour les «chtits nenfants» qui consiste à associer deux cartes identiques, mais cette fois-ci avec du son. Comme il y a quarante-huit sons, vous imaginez le nombre d'essais indispensables à sa résolution !





Il en résulte une ambiance très originale, très forte



La réalisation est exemplaire, avec des voix de personnages très travaillées, des graphismes vraiment magnifiques, mêlant pièces en 3D et tableaux numérisés tout à fait réussis. Il en résulte une ambiance très originale, très forte. L'interface, elle, est ultra simplifiée, tout se fait d'un clic de souris. Les déplacements sont rapides, parfois accompagnés d'une animation fluide : rien de sensationnel, mais efficace. Malheureusement, les bruitages, eux, sont assez énervants, voire totalement insupportables. Difficile de se concentrer devant un casse-tête qui balance toute une série de sons crispants... Sans compter que certains casse-tête sont même à base de sons et paraissent interminables ! Franchement, à force de rendre les énigmes de plus en plus difficiles, ce type de jeu va lasser. Déjà, on sent bien que là, le ressort est cassé...
C'est vraiment dommage, car ce jeu avait beaucoup d'atouts à faire valoir. Reste que les accrocs devraient y trouver leur compte, en sachant que la difficulté est vraiment élevée. Un dernier mot, concernant la version française : les voix sont bien de chez nous, mais du coup, on perd les vocalises de Cher et du guitariste d'Aerosmith... En revanche, Salty, lui, a toujours le visage de James Belucci.

YANN LEBECQUE



THE LAST RESORT, UNE MAISON POUR LE MOINS ÉTRANGE...



ET UN ORGUE QUI PETE LES PLOMBS, UN !



DANS LA SALLE DES TAMBOURS, VOUS DEVREZ FAIRE PREUVE, UNE FOIS DE PLUS, DE LOGIQUE... ET DE CHANCE !



LUI, C'EST SALTY. «LUI» OU «ÇA» ?



La Sound Blaster 128 pour bientôt ?

Pas à ma connaissance, mais on a déjà accès à la Sound Blaster AWE 64 et bientôt à la AWE 64 Gold. Ce qui n'est déjà pas si mal, quand on sait de quoi elles sont capables. Enfin, la polyphonie 64 voix sur un seul port est accessible aux amateurs de musique MIDI ! Les cartes disposent respectivement de 512 Ko et 4 Mo de RAM, extensibles à 28 Mo, ce qui commence à faire. De plus, la reproduction des sons fait encore un bond en avant grâce à la technologie Wave Guide : l'AWE 64 ne se contente plus d'utiliser les sons d'instruments de la Wavetable, mais les modifie à l'aide de «l'accoustic physical modeling», un ensemble d'algorithmes qui créent un rendu plus naturel. Le full-duplex permet de communiquer sur Internet aussi facilement qu'au téléphone, et d'effectuer des opérations de lecture d'enregistrement simultanées. La version Gold dispose de plus d'une sortie S/PDIF (Sony/Philips Digital Interface) lui permettant de se connecter à des appareils haut de gamme et à des connecteurs de sortie RCA plaqués or. Ces cartes sont livrées avec un microphone, un câble MIDI, un ensemble logiciel pour l'enregistrement, la lecture et la modification des sons, et des logiciels dédiés à Internet (Webphone, Internet Explorer et Real Audio Player). La Sound Blaster AWE 64 est proposée à 990 F environ. La version Gold est prévue pour la fin du mois de mars au prix de 1.500 F environ.

NOTE
★★★☆☆

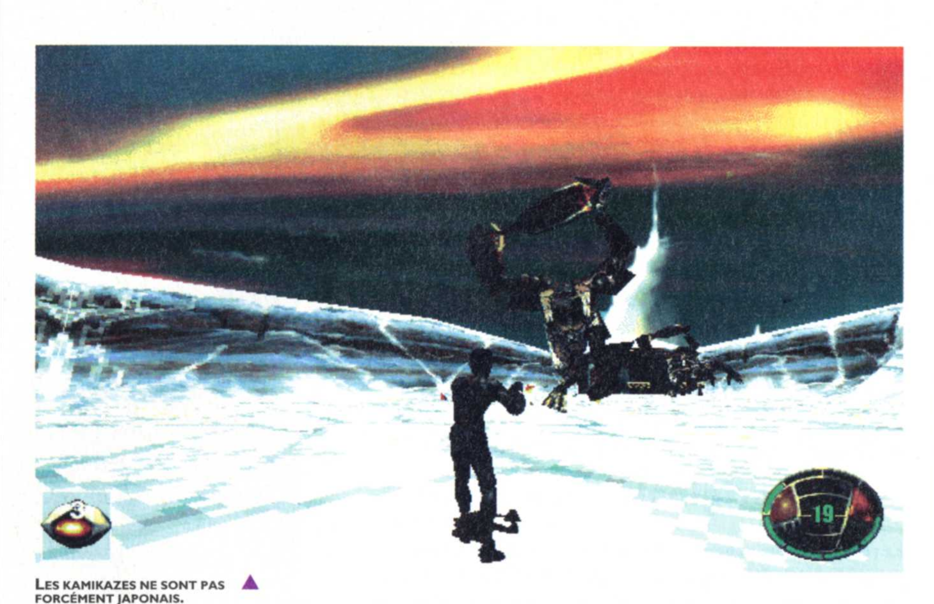
ÉDITEUR
GT INTERACTIVE

GENRE
AVENTURE

CONFIGURATION
486 DX2 66, 16 Mo, VGA, Windows 95

MDK

Massive Dose of Kawa



LES KAMIKAZES NE SONT PAS FORCÉMENT JAPONAIS. ▲



C'est ce dont vous aurez besoin dès que vous aurez mis le nez dans ce jeu. En effet, c'est une bombe, un truc hallucinant comme vous n'en avez jamais vu auparavant. Dans la peau de Kurt, vous devrez sauver la Terre des extraterrestres, en utilisant les inventions géniales du docteur Fluke Hawkins, parmi lesquelles un avion larguant des os sur les ennemis, piloté par Max, un chien génétiquement modifié.



C'est une bombe, un truc hallucinant comme vous n'en avez jamais vu auparavant

Tout cela, me direz-vous, est plutôt habituel, mais là où ça fait vraiment mal, c'est au niveau de la réalisation. Jamais un Doom-like — bien que MDK soit bien plus qu'une énième resucée — n'avait autant innové. Certes, on récolte diverses armes toujours plus puissantes, mais les nombreuses trouvailles géniales font de MDK un jeu unique. Ainsi, il existe un mode «sniper» où Kurt enfile son flingue comme un masque, ce qui lui permet de zoomer sur ses adversaires, et de leur tirer dans la tronche alors même qu'ils ne représentaient qu'un pixel à l'écran... Démentiel ! Dans certains niveaux, on pourra monter dans un bombardier, dans un autre, on utilisera un petit robot pour passer inaperçu, ou bien on s'adonnera aux joies de la «luge humaine» ou du surf dans des couloirs.

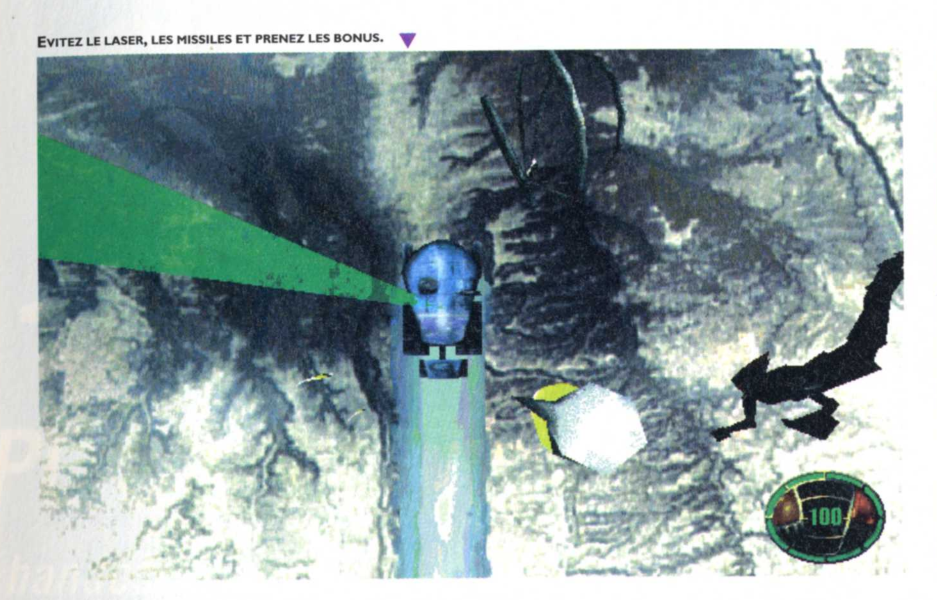
LE PARACHUTE PERMET D'ATTERIR COMME UNE FLEUR. ENCORE QU'ICI LES CHAMPS SONT PLUS DE MINES QUE DE MARGUERITES... ▲

NOTE
★★★★★
ÉDITEUR
INTERPLAY
GENRE
ARCADE
CONFIGURATION
Pentium 90, 16 Mo, SVGA, DOS 5.0

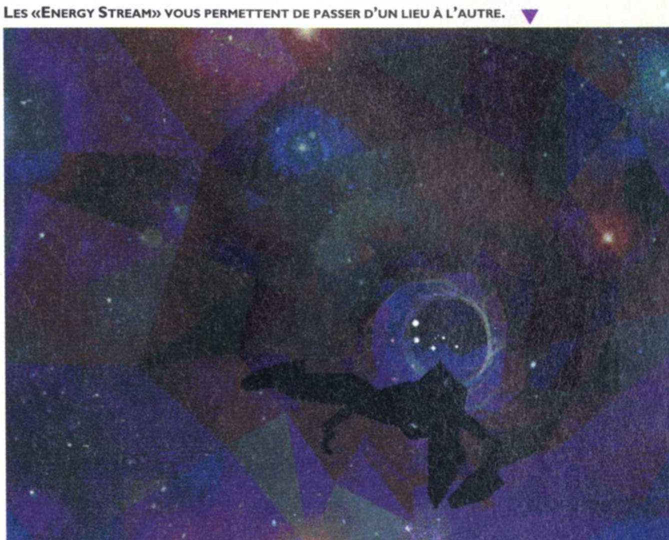
UN AUTRE DOMAINE OU MDK FAIT FORT, C'EST L'HUMOUR

Ainsi, on trouve la plus petite des bombes nucléaires, qui sert... à ouvrir certaines portes ! Dans le même genre, on dispose de la plus intéressante des bombes : elle attire les ennemis. Une fois ces derniers massés autour de cet étrange objet, il suffit de le faire exploser... Il y a même un clin d'œil au hit précédent, Earth Worm Jim, sous forme de bonus. Vous en voulez encore ? La suite est bien plus morbide, genre humour très noir : lorsque l'on tire sur les ennemis en mode Sniper, on peut leur arracher les bras ou leur faire exploser le pied. Ils se

Evitez le laser, les missiles et prenez les bonus.



Les «Energy Stream» vous permettent de passer d'un lieu à l'autre.



Lorsque l'on tire sur les ennemis en mode Sniper, on peut leur arracher les bras ou leur faire exploser le pied

mettent alors à boiter, ou bien se cachent derrière un obstacle, regardant à droite et à gauche pour savoir d'où vient l'attaque. Sachez aussi qu'il est possible, en visant bien, de décapiter les aliens. À la fin du niveau, vous aurez bien sûr droit aux éternelles statistiques mais, là encore, il y a du nouveau : en plus du nombre d'ennemis tués, vous saurez combien de bastos vous aurez larguées dans le paysage et aussi combien de têtes seront tombées. À vous la compet' pour élire le meilleur coupeur de tronche de MDK !
Comme vous n'en avez jamais assez, il vous sera possible d'emprunter des véhicules, ce qui vous permettra de finir certains niveaux qui paraissent à première vue infranchissables. Les véhicules ne sont pas évidents à découvrir, et sont en fait des bonus cachés : un bombardier, un petit robot inoffensif pour passer inaperçu, un surf pour les fans de la glisse avides de sang et d'explosions... Tous ces bonus demandent un minimum de réflexion, ce qui est nouveau dans ce type de jeu. David Perry a voulu rendre la vie impossible aux bourrins, et récompenser les plus malins d'entre vous pour leur perspicacité. Il y a ainsi beaucoup de pièces où les ennemis apparaissent et vous tirent dessus, à tel point que vous ne savez plus où aller : il existe sûrement une solution maligne pour s'en sortir. Par exemple, faire exploser les générateurs de monstres, ou lancer un leurre mécanique, et forcément grotesque, qui détournera l'attention de vos ennemis.
Une autre chose qui diffère encore des productions énormes comme MDK, c'est l'absence de scènes en Full Motion Video : ici, on joue toujours, sans arrêt, on n'est jamais spectateur du jeu, selon la volonté de David Perry. De plus, les niveaux sont découpés en trois étapes et sont toujours très différents les uns des autres. On commence par atterrir sur la planète, en faisant une chute à travers l'espace pour le moins impressionnante : face à Kurt, une tour balaye l'horizon avec un laser vert pour détecter les intrus et les assaisonne de missiles à tête chercheuse. Comme il y a des bonus alléchants à droite à gauche, il faut gérer l'esquive du rayon et la récolte des armes. Pas facile...

Des niveaux gigantesques

La deuxième partie, plus classique, ressemble à un Doom-like à la troisième personne, où Kurt balade son corps magnifiquement dessiné (on regretterait presque de ne pas jouer Lara Croft...) dans des niveaux gigantesques. On alterne alors vues classiques où Kurt va, court, vole et vendange ses ennemis, et les scènes dites de «sniper» où l'on dirige l'arme sur les ennemis en zoomant pour les abattre (on peut diriger le curseur à la souris, ce qui est vraiment très efficace). Il faut encore atteindre le boss de fin de niveau, toujours très laid et très vicieux, et l'abattre froidement. Froidement, car il faudra garder l'esprit clair pour déjouer ses pièges et trouver le moyen d'en finir. En effet, on est souvent confronté à une situation difficile où l'on ne sait plus quoi faire pour avancer. Il faudra alors regarder les éléments du jeu pour trouver le chemin de la sortie, et parfois même utiliser des éléments du décor pour ouvrir certains passages. Une fois le boss trépassé, Kurt



Les extra-terrestres sont un peu fous dans ce niveau.




C'EST L'HIVER, ADONNEZ-VOUS DONC AUX JOIES DE LA GLISSE.


IL EST LAID, MÉCHANT ET BETE : FAITES-LUI SAUTER LE CARAFON, EN VISANT LA BASE DU COU !

David Perry a voulu rendre la vie impossible aux bourrins.

s'envole et emprunte un tube d'énergie, pour atteindre le niveau suivant, où tout recommence, toujours plus difficile et plus fou. Eh oui ! En plus d'être beau, rapide, drôle et jouissif, MDK est un jeu plutôt difficile, bien plus que Duke ou Quake, par exemple. Le fait que certains ennemis soient générés automatiquement rend certaines scènes presque injouables si l'on gère mal la situation. Et même si la maniabilité de Kurt est excellente, certains passages dans le genre jeux de plates-formes 3D réclameront un minimum de doigté.

La volonté de l'équipe de Shiny Entertainment, c'est de marquer de son sceau tous les jeux qu'elle produit : on en avait eu un aperçu avec Earth Worm Jim, qui renouvelait le jeu de plates-formes, on a maintenant la preuve qu'elle peut tout faire avec MDK : un grand jeu, qui a vraiment tout pour plaire.

Yann Lebecque

HARPOON CLASSIC 97

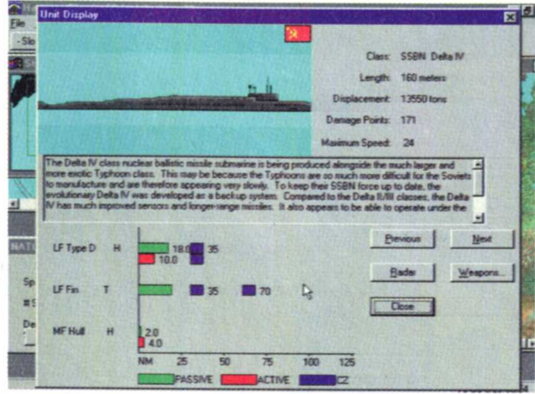
Nostalgie



Harpoon est un wargame «papier» d'un très grand réalisme. Mais pour jouer à ce jeu, il faut se taper des tonnes de règles tenant sur plusieurs manuels. Avec la version informatique, on a le beurre et l'argent du beurre. Enfin, plutôt rance le beurre, car cette version «97» n'apporte pas grand-chose de nouveau. À vrai dire, c'est juste une compilation du premier Harpoon et de tous ses scénarios. L'interface est donc strictement identique : on dirige toujours ces plates-formes (les navires, les sous-marins...) en traçant leur route et en déterminant la couverture radar.
Quand ça commence à chauffer, on ralentit la vitesse du tour de jeu et l'on donne les ordres aux flottes, principalement de choisir le missile le plus adapté à l'attaque. Les scénarios les plus intéressants restent ceux où l'on dispose des appuis aériens mais n'espérez plus lancer des vagues de chasseurs façon Independence Day : ils ont maintenant toute les chances de se faire repérer facilement et de finir à la casse.
Les seules modifications de cette version visibles à l'écran concernent juste les cartes qui sont maintenant texturées (pas de quoi s'extasier) et les illustrations un peu plus belles (les dessins des plates-formes dans l'encyclopédie sont cependant toujours aussi laids) : à réserver donc aux amateurs du genre.

Mr X





NOTE
★★☆☆☆

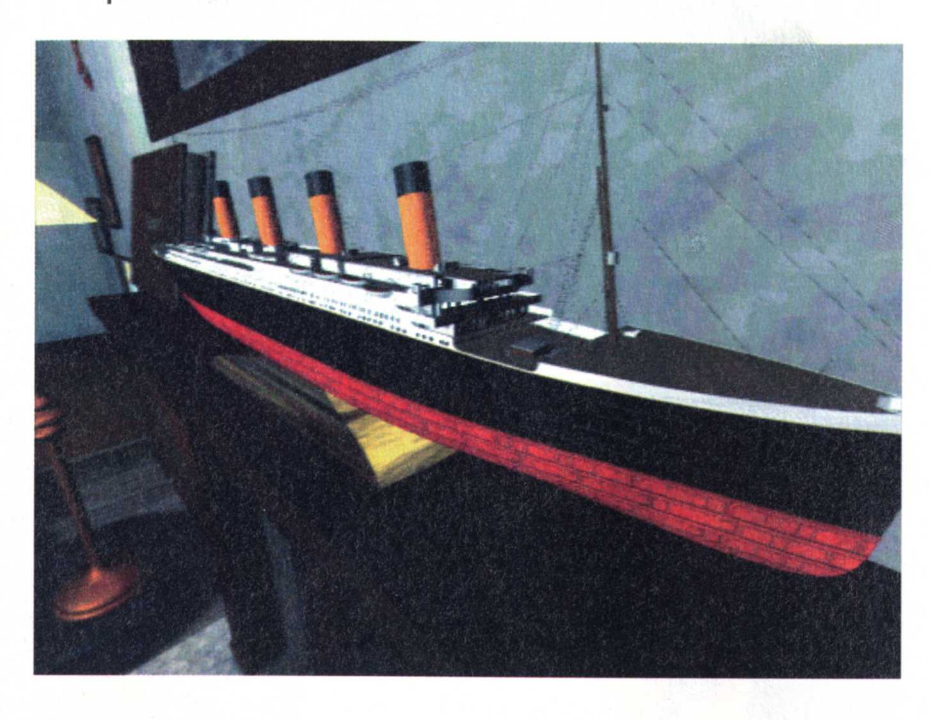
ÉDITEUR
INTERACTIVE & MAGIC

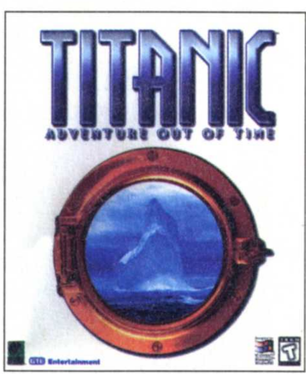
GENRE
WARGAME

CONFIGURATION
486 DX4 100, 8 Mo, SVGA, Windows 95

TITANIC

Trop cool !

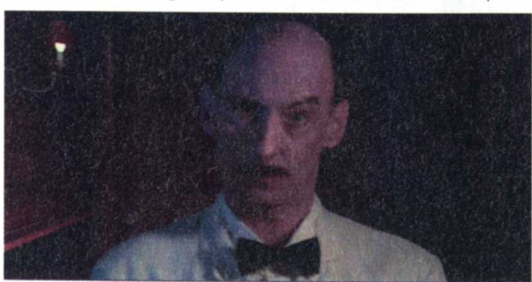




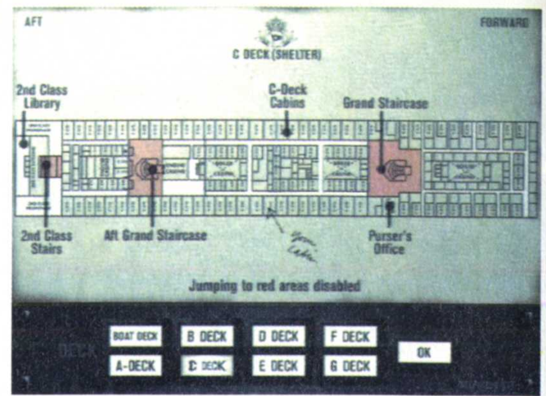
On ne présente plus ce navire énorme qui a fait à peu près un bon demi voyage, à l'origine d'une des plus grandes catastrophes maritimes de tous les temps. Enfin, une des plus grandes catastrophes civiles parce que côté militaire, ils sont toujours habitués à des records, ces idiots-là. C'est dans cet immense navire que vous allez vivre votre aventure. Enfin pas au début...

Titanic est sans doute l'un des jeux les plus culturels de ces derniers temps

Au commencement, en effet, vous vous trouvez dans un appartement londonien, le vôtre, lorsque des avions bombardent la capitale anglaise. Ça se passe en 1942 et un obus tombe sur votre appartement, le soufflant... Vous vous retrouvez sur le Titanic, quand vous étiez agent secret de Sa Majesté. Oui... La transition est assez spéciale mais on s'y fait. Vous êtes remonté dans le temps pour une raison curieuse. Votre mission est de retrouver un manuscrit, le Rubbayat, livre d'Omar Kayyam, le Perse. Les «rubbayat» sont des séries de quatrains dont les thèmes sont l'amour et le vin. Et dire que la Perse est devenue l'Iran avec tous les interdits que l'on sait... Pffff ! Les religieux (toutes tendances confondues...)



Le stewart vous empechera d'aller dans certaines zones inaccessibles. Il a vraiment la tete d'un vigile de Prisu d'ailleurs.



Vous possédez dans votre inventaire une carte du Titanic. Pour vous rendre rapidement d'un point à un autre, vous pouvez cliquer sur les zones roses.

La modélisation du Titanic peut apparenter ce jeu à un logiciel éducatif

feront rarement avancer les choses. Mais c'est un autre débat. Notons quand même au passage qu'il est assez rare d'avoir pour but dans un jeu de trouver un objet culturel ; en général, la finalité d'un jeu, c'est de trouver le nécronomicon ou la fraise tagada pour que la princesse tombe amoureuse de vous. Rien que pour ça : bravo. Ce bouquin a été volé par des Allemands ; il est sans prix, de par son ancienneté. Dans le Titanic, vous vous retrouverez bien vite en présence d'un contact, une jeune femme. Elle vous expliquera votre mission et vous indiquera la personne censée posséder le livre. Ce sera votre première mission, le premier CD. La deuxième mission, c'est, vous vous en doutez, d'échapper à la mort. Je vous rappelle que vous êtes sur un bateau qui va bientôt couler. Cette partie de l'aventure est en temps réel : vous avez une heure pour vous en sortir. Sinon glouglou Rubbayat... Techniquement, c'est assez impressionnant : le Titanic a été étudié dans ses moindres recoins afin de proposer un jeu réaliste. Il a été entièrement modélisé. Vous vous baladez vraiment dans un



En cliquant sur certains objets, on peut contempler de tres belles animations : ici la vapeur s'échappe.

Titanic virtuel. D'ailleurs, dans le deuxième CD, vous pourrez vous balader librement dans le navire sans suivre la trame de l'aventure. Ce qui m'ennuie, c'est que je ne trouve pas ça très beau. Eh non ! L'ensemble est extrêmement intéressant mais le graphisme me parait complètement dépassé. Quand on se déplace, ce sont des séquences semi précalculées qui sont jouées. Sur des écrans fixes, c'est assez beau, on distingue quelques rares animes. Ça fait "cheap". Les personnages ! Parlons-en ! Pour gagner de la place, les programmeurs ont utilisé un stratagème assez astucieux. Lorsque l'on discute avec quelqu'un, on le voit en gros plan et on lui parle. Des vidéos auraient été trop lourdes à gérer ; ils ont donc appliqué des animations uniquement sur les parties les plus mobiles du visage : bouche, yeux, front... Mais la sauce ne prend pas, on dirait des automates, c'est bizarre. Le côté technique du jeu est d'autant plus pénible que Titanic est hyper intéressant. C'est l'éternel débat et l'éternel choix : préfère-t-on un jeu pas très beau mais hyper intéressant ou un jeu extrêmement beau et pourri dans son interactivité. À vous de voir...

Defroy

NOTE
★★★☆☆

ÉDITEUR
PHILIPS

GENRE
AVENTURE

CONFIGURATION
486 DX2 66 (Pentium recommandé), 8 Mo (16 Mo recommandés), CD2X, Windows 3.11, 95 ou NT 3.51

KIXX INTERACTIVE CLASSIX

Du beau, du bon, du pas cher

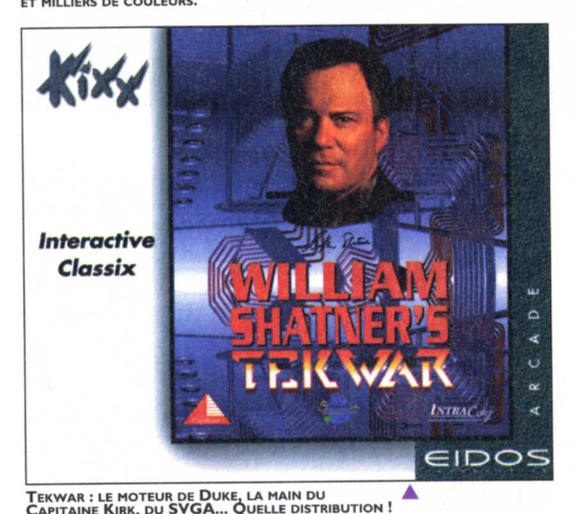
Eidos étaye sa gamme de jeux «budgets» où l'on retrouve **des hits anciens à un prix très réduit** (99 francs). Les nouveaux titres disponibles sont au nombre de trois : Buried in Time, Shellshock et **Tekwar**. Dans Tekwar, vous vous mettrez dans la peau de William Shatner, c'est dire si vous serez à l'aise. Ici, pas de bandits comme dans Hooker, ni d'extraterrestres étranges à la Star Trek, mais des trafiquants de drogues, le Tek. Reprenant le moteur 3D de Duke, Tek War apporte en plus une dimension aventure au simple jeu d'arcade 3D. Rassurez-vous, vous pourrez tout de même massacrer jusqu'à 15 potes en même temps en jouant en réseau. **Shellshock** vous propose lui aussi d'envoyer ad patres vos ennemis, mais à bord d'un tank cette fois-ci. C'est plus lâche, je vous le concède, mais force est de constater que c'est en quelque sorte plus efficace. D'autant plus que vos ennemis, justement, pilotent eux aussi des gros tanks bien blindés et bien armés. Le but de tous ces massacres est de faire disparaître le terrorisme, l'oppression et de dénoncer la corruption mondiale. Autant dire que le boulot ne manquera pas ! Enfin, **Buried in Time** vous invite à voyager dans le temps, des milliers de lieux, et des séquences vidéo, ingrédients nécessaires à tout bon jeu d'aventure. Si vous voyagez à travers l'Histoire, c'est pour pouvoir prouver que ce n'est pas vous qui en avez modifié le cours, mais un gros vilain, sûrement très laid et machiavélique. Je vous aide à le démasquer, là...



SHELLSHOCK : MAINTENANT, C'EST LUI OU VOUS...



BURIED IN TIME : DES LIEUX MAGNIFIQUES EN SVGA ET MILLIERS DE COULEURS.



TEKWAR : LE MOTEUR DE DUKE, LA MAIN DU CAPITAINE KIRK, DU SVGA... QUELLE DISTRIBUTION !

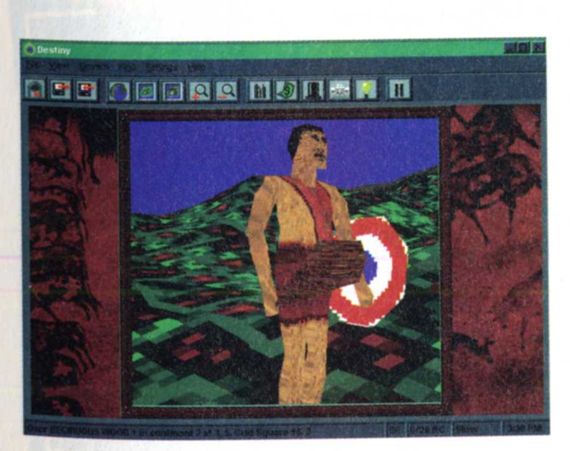
Toi !

C'est ce que diront les joueurs fans de Tom Cruise lorsqu'ils verront le X-Fighter dans les boutiques, se souvenant, la larme à l'œil, de cette réplique «mémorable» de Top Gun. Ou lorsqu'ils verront la version light du X-Fighter, baptisée, carrément, Top Gun, et qui arbore fièrement l'autocollant officiel du film. Ces deux joysticks analogiques de Thrustmaster disposent de quatre boutons et d'un chapeau chinois quatre directions (respectivement 500 F et 350 F).



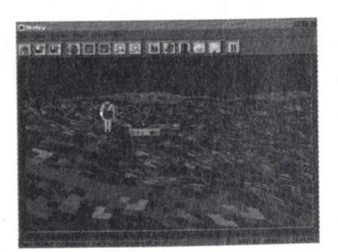
DESTINY

Ça aurait été mieux avec un graphiste



J'en ai vu des jeux ! En test, j'en ai eu des chiants, des moches, des buggés, des saccadés, j'ai eu droit à tout. Mais ça, non. Au départ, je croyais que c'était un shareware (avec tout le respect que je dois aux auteurs de sharewares qui font bien souvent avancer pas mal de choses). Un truc Windows, quoi. Des fenêtres partout. C'est affreux ; aussi affreux qu'un footballeur qui pense ; aussi affreux qu'un cafard qui rentre dans l'oreille ; aussi affreux qu'une émission de TF1. Et c'est de la repompe ; grave. Sur Civilization. La différence, c'est que l'on peut explorer ce monde en 3D. Mais c'est caca. Y'a à peu près tout ce que l'on trouve dans Civ' : les recherches, différents types de gouvernement. Bon, je ne vais pas tergiverser. Achetez-le. Civilization, bien sûr. Le un ou le deux ; remarquez, c'est le même, aussi.

LÉO DE URLEVAN



NOTE
★☆☆☆☆

ÉDITEUR
INTERACTIVE MAGIC

GENRE
SIMULATION

G-NOME

Nains de jardin





Entre les humains et les Scorps, c'est la guerre froide depuis des siècles. La découverte de Phygos, une planète dont les ressources minières semblent inépuisables, et la mise au point par les Scorps de G-nome (une machine bio-mécanique) risquent de rompre ce fragile équilibre.
En tant que chef des forces humaines, il va falloir trouver les preuves de la forfaiture des Scorps. Et quoi de mieux que de bons gros robots de combat de plusieurs tonnes pour passer inaperçu et infiltrer l'ennemi ?
G-nome est en effet un simulateur de robot à la Mechwarrior : on pilote des robots en dirigeant leurs mouvements (le tronc et les jambes sont pilotés séparément à partir de huit touches du clavier), le doigt sur la gâchette, près à déchaîner une pluie de missiles, de rayons laser et de balles. Il faut quand même gérer ses munitions qui sont loin d'être en quantité illimitée, faire attention à la surchauffe (gênante pour refaire le plein de boucliers) et, surtout, ne pas jouer les bourrins.
On doit donc utiliser le relief pour se cacher (rochers, montagnes, bâtiments...) et arriver dans le dos de l'ennemi. Et si on a des coéquipiers, on peut élaborer des attaques combinées pour prendre l'adversaire en tenaille. L'ordre d'autodestruction est d'ailleurs le plus amusant si les robots explosent près de l'ennemi : succès garanti.
Petite nouveauté : dans plusieurs missions, il est nécessaire de s'éjecter de son robot afin de pénétrer dans des bâtiments pour récupérer des documents, des codes, abaisser un pont... On peut aussi de cette manière continuer le combat à pied avec un fusil laser et des grenades mais, face à un robot de plusieurs mètres de haut, les chances sont faibles et on finit souvent écrasé comme une vulgaire crêpe (heureusement, cette technique s'applique aussi pour se débarrasser des troupes ennemies).
Malgré quelques textures malheureuses, G-nome est relativement beau et les missions particulièrement tactiques imbriquées dans un réel scénario donnent envie de progresser, bien que parfois on ait du mal à comprendre les objectifs à atteindre. Le seul reproche réel concerne l'exigence matérielle pour faire tourner le jeu dans de bonnes conditions : sur un Pentium 133 à 16 Mo, c'est à peine correct en termes de fluidité et de temps de chargement.

JF Molas



NOTE
★★★☆☆

ÉDITEUR
7TH LEVEL

GENRE
SIMULATEUR DE ROBOTS

CONFIGURATION
Pentium 90, 16 Mo, SVGA, Windows 95

COLLECTION BEAVIS AND BUTT-HEAD

Des inutilitaires de bureau et des jeux nuls

Après les économiseurs d'écran, voici venir le premier «dégueulasseur» d'écran, Screen Wreckers. À travers neuf petits «jeux» tous plus stupides les uns que les autres, vous pourrez faire apparaître sur votre bureau un gros tas d'immondices. Calling all Dorks est un ensemble de thèmes de bureau, et Little Thingies une série de sept jeux lamentables qui feraient honte aux plus mauvais sharewares. Seule bonne surprise du lot, Wiener Takes All est un Quizz sur le mode des jeux télévisés, malheureusement basé sur la «culture» américaine.
Sûrement très drôle pour les fans de cette navrante série, c'est tout simplement désespérant pour les autres. Cela dit, pour à peine cent balles, vous avez un tas de trucs craignos dans «l'esprit» de Beavis and Butt-Head, à réserver aux fans. Distribué par Virgin Interactive.



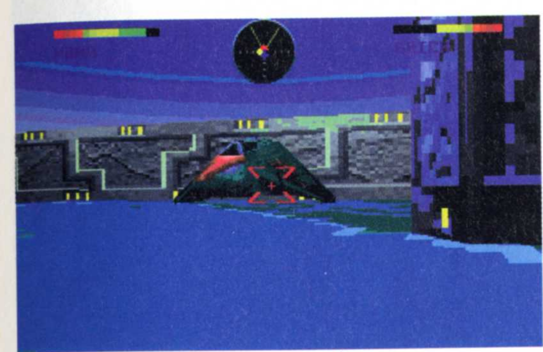
Un joystick pour les pros des simus

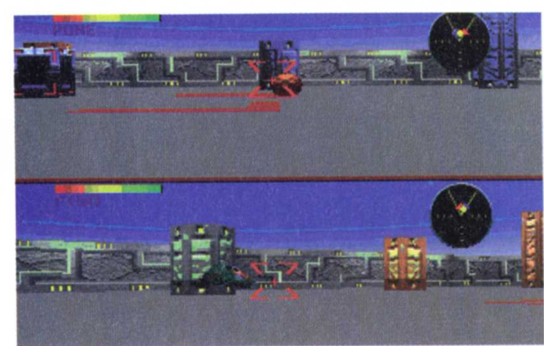
Le F22 Pro de Thrustmaster est un peu le nec plus ultra des joysticks analogiques avec ses vingt fonctions programmables et son design hérité du manche à balai de F22, mais il coûte tout de même 1.300 F. Ce joystick sort d'ailleurs en même temps que le jeu F22 Lightning de Novalogic. Du tout bon, en somme, pour les amateurs éclairés (et fortunés...) de simulation de vol.



BATTLE SPORT

Cyber Soûle


LÀ, JE CROIS QUE JE VAIS FAIRE UN CARTON... ▲


ON PEUT JOUER À DEUX SUR ÉCRAN SPLITÉ. COMME ÇA, ON PEUT MÊME PERDRE UN AMI MAUVAIS JOUEUR. ▲

Connaissez-vous la «Soûle», cet ancêtre du Rugby où tous les coups étaient permis pour marquer le point ? Eh bien, Battle Sport reprend le même esprit poétique, en opposant deux adversaires à bord de vaisseaux surarmés et enfermés dans une arène. Le but ? Attraper la balle et marquer un but. Facile ? Faut voir, car pendant que l'un vise le but, l'autre a toute latitude pour l'ajuster dans son viseur et lui envoyer une salve de missiles, lui faisant ainsi lâcher la balle. Le maniement des vaisseaux est un peu déroutant au début, car ils sont sur une espèce de coussin d'air. Et comme ça glisse, il faut bien doser ses accélérations. Rassurez-vous, on s'y fait assez rapidement. En revanche, on a plus de mal en ce qui concerne la réalisation, qui marque quelques années de retard (genre Wolfenstein 3D à l'heure de Quake...). Pour ce qui est de la dose d'adrénaline, pas de problème, la vitesse est là, et l'adversaire ne vous fera pas de cadeau. Et comme on peut acheter des options et des armes spéciales pour son vaisseau, on imagine la violence que vont dégager les combats. Ceux qui aiment bien les jeux à la «Speed Ball» y trouveront éventuellement leur compte, s'ils peuvent s'accommoder des graphismes en VGA sans originalité et un peu «cracra», surtout que l'on peut jouer à deux sur écran splité (encore que la vue soit un peu réduite dans ce cas). Les autres pourront sans remords passer leur chemin.

YANN LEBECQUE

NOTE
★★☆☆☆

ÉDITEUR
ACCLAIM

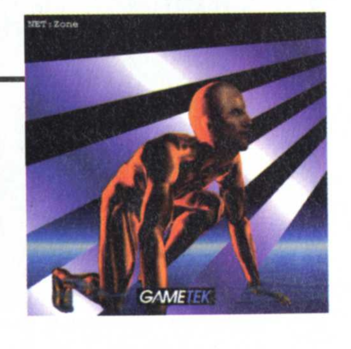
GENRE
SPORT BOURRIN

CONFIGURATION
Pentium 90, 8 Mo, VGA, DOS 5.0

NET : ZONE

Zonez sur le Net


VOUS RENCONTREREZ DES CRÉATURES ARTIFICIELLES. ▲



Le saviez-vous ? Votre père, directeur de Cycorp, méga corporation spécialisée dans les technologies informatiques de pointe, vient de disparaître. Il travaillait sur un projet ultra-secret portant sur les formes de vie et l'intelligence artificielle. À vous de le retrouver et pour cela, vous devrez pirater le réseau de Cycorp... Vous apprendrez vite que votre ennemi tente de faire sauter le réseau mondial à l'aide d'un virus surpuissant, aidé en cela par les créatures virtuelles de Cycorp. Vous voilà donc seul, désarmé et perdu dans un monde inconnu, qu'il va vous falloir, comme de bien entendu, sauver.

On se rapproche de Lighthouse, mais sans en retrouver la magie

Gametek a déjà sévi dans l'univers Cyberpunk, avec Ripper, et il continue à surfer sur la vague de cette mode avec NET : Zone. Là encore, vous devrez parcourir des lieux plutôt bien modélisés, mais sans la présence d'acteurs «réels». On se rapproche donc de Lighthouse, mais sans en retrouver la magie, ou de Myst, mais sans l'interface intuitive. C'est pourtant vrai, les déplacements sont toujours aussi éprouvants, aucune amélioration n'a été apportée depuis Ripper, et les énigmes sont toujours aussi ardues. Cela dit, le jeu garantit de la sorte une bonne durée de vie, ce qui ne sera pas le cas de votre boîte d'aspirine. Malgré tout, on passe pas mal de temps à galérer dans les couloirs, à essayer de trouver ce qu'il faut faire pour progresser. Vous allez me dire que c'est le principe de ce type de jeux, mais là, c'est un peu excessif quand même... Un dernier mot quant à la musique, elle est absolument insupportable : on dirait qu'un ado à cheveux longs et jeans déchirés essaye en direct sa nouvelle guitare électrique sur un ampli ultra saturé. Il y en a qui aiment, pas moi...


LUI, C'EST LE MÉCHANT DU JEU. MÉCHANT, HOU LÀ, VOUS N'AVEZ PAS IDÉE... ▲

YANN LEBECQUE

NOTE
★★☆☆☆

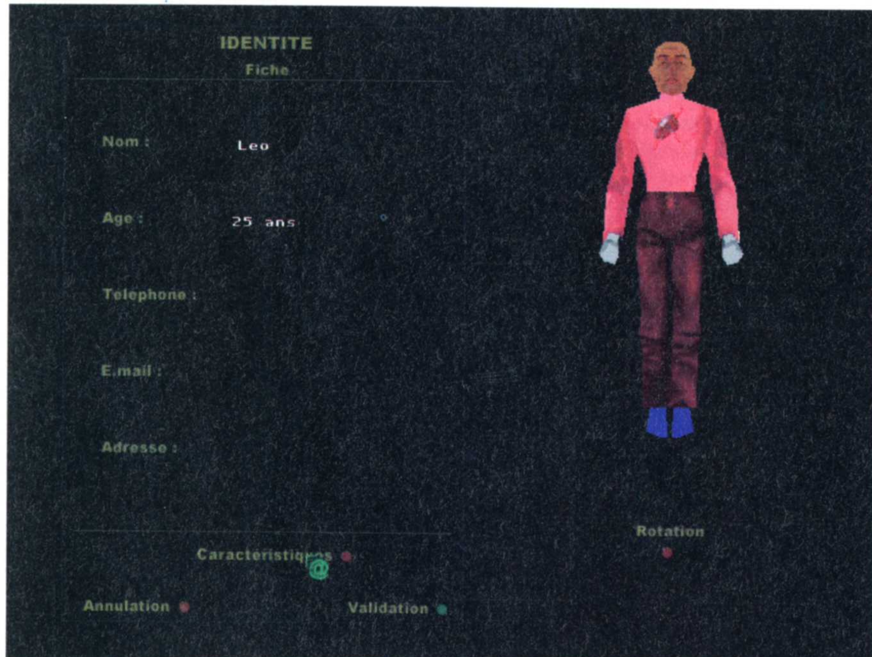
ÉDITEUR
GAMETEK

GENRE
AVENTURE

CONFIGURATION
Pentium 90, 8 Mo, SVGA, Windows 95

LE DEUXIÈME MONDE

Un monde meilleur ?



C'est ici que vous vous créez votre personnage.

Au moment où je commence à écrire ce texte, un doute m'envahit. J'ai deux pages à écrire. N'est-ce pas trop ? Sera-ce suffisant ? Bigre, ça s'annonce mal !
Dans le 2M (le Deuxième Monde), je suis Léo, un des 350 avatars «bêta-testeurs» censés trouver des bugs et faire son petit rapport à «C:» afin d'améliorer le service pour que ce deuxième monde soit le plus agréable possible à utiliser.

Mais c'est quoi ?
Le 2M est un forum de discussions, comme il existe des milliers d'IRC. Rien de bien sensationnel décrit comme ça. Hormis le fait que dans les IRC, on a une ou plusieurs fenêtres de texte et que l'on converse en lisant, Le Deuxième Monde n'est pas simplement une fenêtre ; c'est Paris, un Paris libéré des bagnoles, un pari audacieux : celui de la démocratie directe. J'y reviendrai plus tard.
Le 2M est extrêmement beau : Paris n'a pas été mis en bouteille mais modélisé en 3D. Pas toutes les rues, mais la plupart des monuments et quelques rues célèbres, qui traversent parfois plusieurs secteurs. Les textures sont vraiment superbes. Lorsque l'on rentre dans le 2M, on n'y arrive pas tout nu, il faut se créer une personnalité, un avatar. Tout d'abord, il faut l'habiller ; on lui choisit des fringues selon l'humeur de la journée. Après, on se fabrique une gueule : couleur de peau, coupe de cheveux, âge, etc. Choisissez un pseudo et en route pour la grande aventure. Vous arrivez dans votre appartement, à vous de le personnaliser : refaites les murs, les sols, les plafonds ; changez la couleur du mobilier selon vos goûts et surtout les textures disponibles. Il n'est pas nécessaire de refaire l'appart', on peut rentrer directement dans le vif du sujet. 5. 4. 3. 2. 1. Téléportation. Dans le 2M, c'est le moyen de déplacement le plus fréquent. Rendez-vous... Tournifel. Bon, ce soir, ce sont les habitués : Seb (le preums, toujours le preums), Moulinex (ça me dit quelque chose ça, comme pseudo), CSL (le punk aux cheveux blancs) et @Alban. Hou là ! Un «@» devant un surnom, ça cache quelque chose. Effectivement, Alban est animateur. Il est chargé d'accueillir les avatars novices qui s'interrogent sur les questions de base. Comment retourner chez soi, comment voler, se déplacer latéralement... C'est la semaine du bouclage de PC Soluces qu'est arrivée la version 1.3. La version 1.0, que nous commencions à connaître par cœur, dans ses moindres bugs, comportait pas mal de défauts. Suite à nos remarques, des modifications ont été faites, tant et si bien que l'on reconnaît à peine le soft. Toutes les tracasseries quotidiennes ont été corrigées. Bien sûr, il n'y aura jamais de version définitive à ce «jeu». Sans cesse, ce monde évoluera. Pourquoi ? Parce qu'on vote !



ÉDITEUR
C:
GENRE
INCLASSABLE
CONFIGURATION
Pentium, 16 Mo, CD4X, Windows 95, abonnement à Internet
DISPONIBILITÉ
Avril

Seb pour la présidence du 2M !



Dans la version 1.3, on a aussi un inventaire...



Une des grandes attentes des bêta-testeurs de la version 1.0 était une fenêtre de texte plus grande ; c'est maintenant chose faite.



Les sous-sols du deuxième sont des lieux très fréquentés ; mais on s'y perd facilement...


Le pied de la tour Eiffel est l'un des endroits du 2M les plus fréquentés.


La publicité est très présente dans le 2M. Mais par une habile manipulation de fichiers, on peut remplacer ces panneaux par la photo de sa femme ou de son enfant.



L'un des pieds de la tour Eiffel est un accès au sous-sol. On trouve ces accès un peu partout dans Paris.

La constitution du 2M se fera au fur et à mesure que les années passent

Concept de démocratie directe

«C:» a bel et bien l'intention de nous vendre un produit non fini ! Chaque jour, les citoyens avatars pourront émettre des doléances ou formuler des souhaits sur leur propre ville. D'après ce que j'ai compris, il y aura six types de citoyens : les débutants, les avatars (les plus nombreux) et des responsables politiques de plus ou moins grande importance.
On trouvera aussi deux types de vote : le référendum et les élections législatives. Une constitution a été écrite. C'est très simple pour le moment, mais elle sous-entend qu'un beau jour, ou un sale jour, il pourrait y avoir un président dans le 2M. La démocratie directe, c'est tout d'abord un système de vote qui peut profiter à chaque avatar, mais aussi l'implication profonde de chaque avatar dans la vie politique.

Enfin un monde où une personne prenant le pseudo «Billgates» se fait méchamment foutre de sa gueule.

Mais attention : il ne faut pas reproduire les erreurs du 1M (le monde dans lequel nous vivons). Il y a déjà une police, en quelque sorte, une police d'animateurs ; ils ont les moyens de déconnecter tout contrevenant aux règles de bonne conduite. Celles-ci peuvent être très variées ; tellement que l'on n'a pas d'idée précise là-dessus. Si, une : les petits fachos, les ordures nazies, sachez que le 2M n'est pas fait pour vous. Allez créer vos pages Internet qui feront les gorges chaudes de la presse qui ne sait pas de quoi elle parle. C'est ce que l'on aurait dû faire dans tous les médias avec l'extrême-droite : ne pas l'inviter sur les plateaux de télévision, sur les ondes radios ; on n'en serait certainement pas là dans quatre villes de France. Ce n'est qu'un exemple, mais voici un des transferts dont on pourrait se servir. Un transfert du 2M vers le 1M. Bien sûr, c'est utopiste. Mais ça vaudrait sacrément le coup d'être tenté. Les exemples sont nombreux. Dans le 2M, il n'y a pas de bagnoles. Paris sans vroum vroum. Adoptons la téléportation comme moyen de locomotion. Bon, là oui, j'exagère un peu... Mais les solutions se trouveront petit à petit.

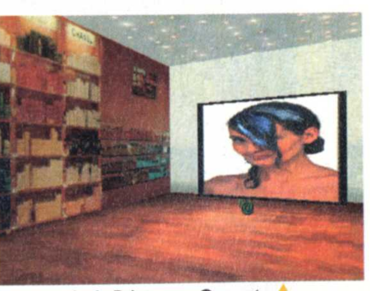
Premiers pas dans un monde nouveau

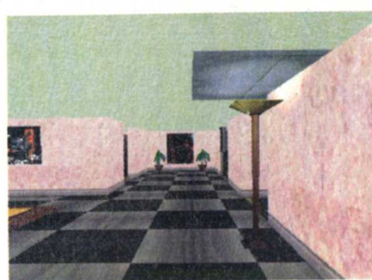
Là, je suis obligé de vous parler de Seb. Déjà, à ma première venue sur le 2M, il était là. Il est TOUJOURS là. Lors de la phase de bêta-test de la version 1.0, une sorte de concours était organisé. Les trente temps de connexion les plus élevés recevaient la version 1.3 une semaine avant les 320 autres bêta-testeurs. Seb a terminé premier — preums, comme d'hab'. Premier même devant les animateurs censés renseigner les joueurs débutants ! Il est donc tout naturellement devenu animateur lui-même. Dans le 2M, on peut faire tout et n'importe quoi. Avec lui, c'est surtout n'importe quoi. Des parties de cache-cache notamment. En tant qu'animateur, il a le droit d'envoyer des messages dans tout Paris. Ça peut paraître puéril, mais cela nous permet d'explorer le deuxième monde. Pis bon, c'est rigolo. On est pas très sérieux non plus ; à part recréer une démocratie, on n'a pas grand-chose à faire.

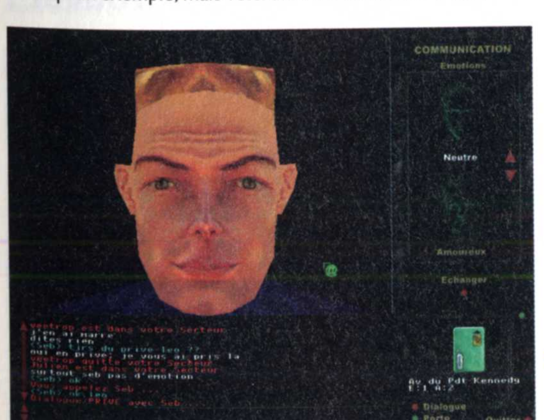
Ça douille

On ne connaît pas encore le prix d'une vie dans le deuxième monde. Le CD devrait coûter le prix d'un jeu normal. Chaque mois, vous paierez un abonnement au deuxième monde (on ne connaît pas vraiment son prix, mais ça devrait avoisiner les 80 F). N'oublions pas que si vous avez accès à Internet, vous êtes censé payer un abonnement à un provider. Bien sûr, tout ceci ne sera rien comparé à la facture de France Télécom... Rappelons simplement que nous avons les télécommunications les plus chères d'Europe. Et on s'étonne qu'Internet soit mal implanté en France... Vivement Internet par le câble.

Léo de Urlevan


Un magasin, le Printemps. On peut aussi visiter les locaux d'Enfance et partage, Mattel, C:, le Virgin Megastore ou Numeriland.


Home sweet home...

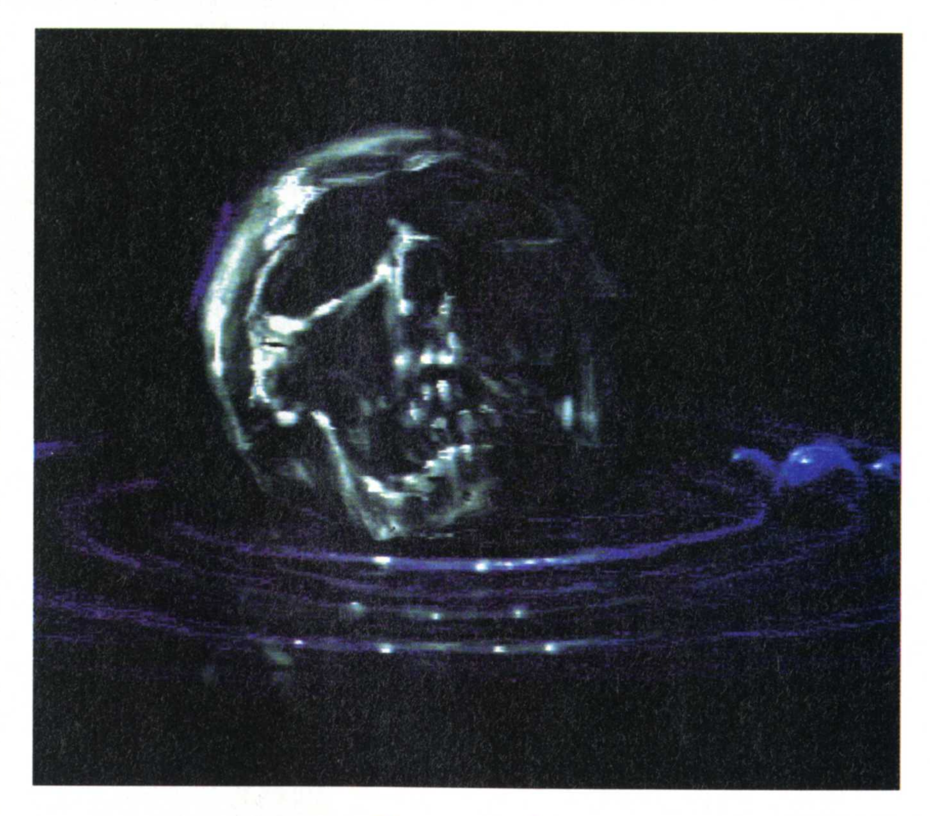


En mode de conversation privée, les autres avatars n'entendent pas ce que vous dites, mais vous les entendez. Là, je parle avec Seb, l'avatar le plus présent du 2M. Une des grandes innovations de la version 1.3, c'est l'apport d'émotions. Pour exprimer un sourire, on peut cliquer sur une icône. Votre interlocuteur verra votre sourire.

AVEC TOUTES CES CARTES, ON SE SENT À L'ÉTROIT SUR UN MONITEUR 14 POUCES.

MAGIC THE GATHERING

Bon plan



Attention, le jeu de Microprose n'a qu'une chose en commun avec Battlemage d'Acclaim, c'est d'être aussi une adaptation du jeu de cartes Magic the Gathering. Pour le reste, c'est l'optique inverse : tout ce qui manque à Battlemage, vous le trouverez dans ce jeu. Il y a tout d'abord un didacticiel qui explique les règles par des scènes cinématiques mais on trouve aussi une aide permanente en cours de jeu : c'est loin d'être superflu car Magic est un jeu difficile à aborder.

Ensuite, il y a beaucoup de cartes pour jouer, c'est-à-dire des monstres, des sorts magiques, des artefacts... Au total, plus de 1.000 cartes dont 12 spécialement conçues pour l'événement : voilà de quoi explorer longuement un grand choix de stratégies en combinant les cartes. Est-ce que la mana (magie) noire est plus forte que la blanche ? Ou faut-il combiner les manas rouge et bleue pour être imbattable ? Et la réputation du Lotus noir, cette carte légendaire, est-elle justifiée ? Ce jeu apporte de nombreuses réponses en vous permettant de construire la bibliothèque de cartes de vos rêves.

En face de vous, l'ordinateur joue avec une grande finesse et essaye tous les combos (combinaisons de cartes), mais il lui arrive de faire des fautes tactiques. Son niveau est quand même suffisamment élevé pour pouvoir s'entraîner sérieusement ou se perfectionner.

Si les parties de cartes classiques commencent à vous lasser, vous pouvez toujours jouer dans le mode Campagne concocté par Sid Meier (inventeur de Civilization !). Il faut alors choisir l'apparence de son magicien et sa couleur magique puis

On peut jouer avec mille cartes dont le Lotus noir et Time laps : des cartes impossibles à trouver !

NOTE
★★★★☆

ÉDITEUR
MICROPROSE

GENRE
STRATÉGIE

CONFIGURATION
Pentium 60, 8 Mo, SVGA, Windows 95



À CHAQUE VICTOIRE EN CAMPAGNE, VOUS OBTIENDREZ DE NOUVELLES CARTES, PARFOIS RARES.



C'EST DANS LES VILLAGES QU'ON TROUVE DES QUÊTES.



Ces deux magiciens vous enseigneront la magie.

partir à l'aventure dans un monde où tout se troque contre des cartes issues de Magic the Gathering. Votre personnage doit amasser des cartes rares et puissantes en menant des combats (des parties de cartes bien sûr), des quêtes (amener un objet à tel endroit...) ou en explorant des châteaux. Lorsque vous pensez que votre personnage est assez puissant, vous pouvez alors attaquer les magiciens du royaume retranchés dans leurs forteresses.
Magic the Gathering est un jeu rafraîchissant qui ne ressemble à rien de ce que l'on connaît sur PC. En fait, cette version informatique est si bonne qu'elle risque de faire de l'ombre au jeu de cartes «papier» lui-même : eh oui, pour le prix d'un simple jeu vidéo, vous pouvez jouer seul ou à plusieurs avec les cartes les plus rares et les plus chères sans débourser un sou de plus, le rêve de tous les passionnés. D'autant que des extensions sont déjà prévues pour adapter les prochaines collections du jeu de cartes.
Il est cependant dommage qu'il n'y ait pas plus d'animations et que le graphisme soit si fatigant pour les yeux sur un moniteur 14 pouces, à cause de la petitesse des polices de caractères : mieux vaut un écran 17 pouces ou plus pour le confort visuel.

JF Molas



En visitant les cimetières, l'on peut trouver des cartes abandonnées ou faire de mauvaises rencontres.

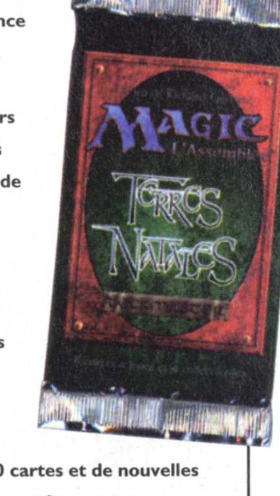


Ce menu permet de faire sa librairie parmi 1.000 cartes !

Le jeu de cartes



Magic the Gathering est un jeu apparu au début des années 90. Son concepteur, Richard Garfield, a eu le génie d'adapter le concept des Panini (les cartes à collectionner de notre enfance) à un jeu de cartes. Très rapidement, le jeu a suscité un engouement qui a même fait de l'ombre aux jeux de rôle.
Pour jouer, il suffit d'un «starter» (20 cartes terrain et 40 cartes créatures, sorts, artefacts...) par joueur. Grâce aux cartes terrain, on obtient des points magiques qui permettent d'invoquer des créatures et des sorts, afin d'éliminer ses adversaires. Et surtout, en combinant les cartes (combos) on crée ses propres stratégies : on peut faire en sorte qu'une créature se retourne contre son maître, accroître la puissance d'une unité par un sort, ou ramener à la vie les monstres vaincus...
Les joueurs deviennent aussi rapidement des collectionneurs en achetant des boosters (des sachets de 8 à 20 cartes) afin de tomber sur les cartes rares sensées être les plus puissantes.
Avec toutes les extensions déjà sorties (Terres Natales, Ice age, Mirage, Alliance...), Magic comprend plus de 1.400 cartes et de nouvelles arrivent tous les ans. Il y a même une cote officielle des cartes, les plus puissantes étant souvent les plus chères (plus de 1.500 F pour certaines !). La carte la plus célèbre est le Lotus noir, quasiment introuvable et que tous les joueurs rêvent de posséder : avec le jeu de Microprose, il est à bien meilleur marché !





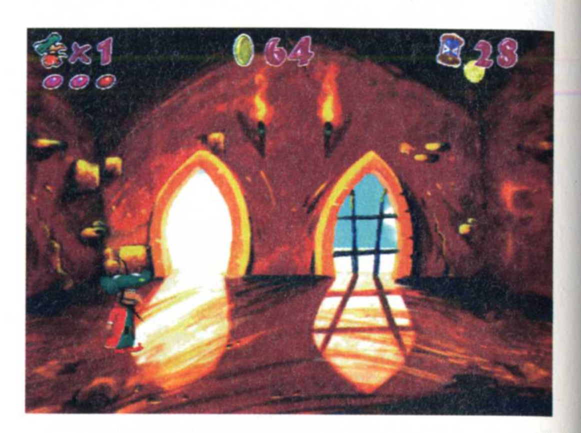
IZNOGOUD

Tabary en 65000 couleurs



Iznogoud, ça m'dit quelque chose mais impossible de me rappeler quoi. C'est de la BD, j'en suis sûr, mais laquelle ? École belge, école américaine ? Pff. Ah, ça y est, Iznogoud, c'est celui qui fait toujours rater les contrats parce qu'il est farfelu. Non, ça doit pas être ça. Je suis pas sûr : il serait pas reporter au «Petit Vingtième» et toujours accompagné d'un petit chien blanc ? Ah, je me souviens : il tire plus vite que son ombre ! Ou alors, c'est un gars qui boit de la potion magique alors que toute la Gaule est occupée. Toute, non ! Etc. Ou alors c'est un petit animal jaune avec une queue extrêmement longue. Mais non ! Iznogoud, c'est celui qui veut devenir calife à la place du calife. Avouez que je suis extrêmement bien placé pour tester ce jeu car :

1. Je n'ai jamais lu un seul album d'Iznogoud.
2. J'ai horreur des jeux de plates-formes.



C'est donc avec une certaine indifférence que j'attaquais ce test. Et, ô stupeur, c'est vachement beau. Attention, je ne dis pas que les jeux de plates-formes ne sont pas beaux. Mais celui-là l'est particulièrement. En fait, c'est en 65.000 couleurs et ça se sent. J'ai quand même jeté un coup d'œil sur les BD : le jeu, graphiquement, respecte l'esprit de la BD de Tabary et de feu Gosciny (la plus grande perte de la BD ; regardez ce qu'est devenu Astérix — la galère d'Obélix : beurk ! On ne prend

Ce jeu reste tout de même rempli de contraintes : temps limité, codes disponibles uniquement si l'on ramasse suffisamment de pièces d'or...



NOTE
★★★☆☆

ÉDITEUR
MICROIDS

GENRE
PLATES-FORMES

CONFIGURATION
486 DX2 66, 8 Mo, CD2X, carte graphique 65000 couleurs



CERTAINES SALLES POURRONT ÊTRE DE VÉRITABLES CAVERNES D'ALI BABA POUR NOTRE HÉROS. MAIS ENCORE FAUDRA-T-IL LES TROUVER ! ▲

même plus plaisir à retrouver nos personnages préférés. Et Lucky Luke, alors ! Bon, c'était juste une parenthèse…). C'est bourré d'humour et heureusement ! On retrouve tous les ingrédients des jeux de plates-formes traditionnels : passages secrets, vies supplémentaires... Avec quelques petits trucs en plus. Par exemple, vous pourrez ramasser des pièces tout au long du niveau. Pour avoir le mot de passe pour le niveau suivant, il faut en récolter un certain nombre (précisé au début du niveau). Pour accéder aux boss de fin, il faut souvent actionner des leviers afin d'ouvrir des portes.

Seule ombre au tableau : le scrolling extrêmement saccadé. Et pour un jeu de plates-formes, c'est assez ennuyeux. Si vous voulez un très beau jeu, vous pourrez loucher sur Izonogoud ; mais vous ne retrouverez pas le même fun qu'avec le tenant du titre : Rayman.

DEFROY

PGA TOUR OXFORDSHIRE

Bienvenue au club !

ÉDITEUR
ELECTRONIC ARTS

GENRE
GOLF

CONFIGURATION
486 DX2 66, 8 Mo, SVGA, DOS 5.0



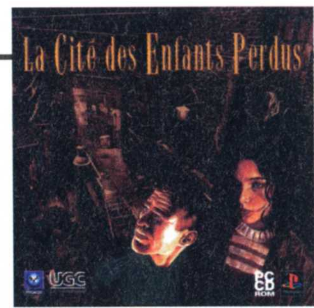
Bon, je ne vais pas vous faire de dessin, son nom parle de lui-même : voilà un nouveau parcours pour ce jeu de golf signé Electronic Arts. Oxfordshire est un terrain de golf recouvert d'herbe, avec quelques points d'eau, des arbres, et même des bacs à sable. On aurait presque envie de s'y balader, une canne à la main, avec quelques personnes de bonne compagnie : Sandy Lyle, Alexander Cejka et même, pourquoi pas, Robert Karlsson. C'est vrai, le pauvre Robert n'est pas sorti depuis longtemps. Vous n'avez qu'à l'emmener jouer au golf, ça le détendra. D'autant que vous serez en terrain connu. En effet, aucun changement notable n'a été apporté au jeu. Il y a la balle, il y a le trou, on vise, on dose la force, on essaie d'être précis, la balle s'envole alors, plus ou moins dans la bonne direction. On suit sa progression sous plusieurs vues simultanées (de haut, depuis le trou et depuis le joueur). Si l'on n'est pas trop mauvais, elle reste dans les limites du terrain, toujours aussi bien modélisé, et l'on progresse ainsi jusqu'au put final. C'est parfait pour les nerfs, entre deux parties de Quake...

YANN LEBECQUE

LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS

Miette vs la Pieuvre





Le film avait fait grand bruit, le jeu en fera-t-il autant ? Cette adaptation est très fidèle au scénario, à la musique et au graphisme. Mais revenons à l'histoire, pour ceux qui — les malchanceux — n'auraient pas vu le film.
Miette est une jeune orpheline ; elle vit dans un pensionnat dirigé d'une main de fer par la Pieuvre, des sœurs siamoises assez méchantes. Cette entité force Miette à dérober des objets précieux aux habitants de la cité. Habile et de petite taille, elle se faufile un peu partout. Intelligente, elle essayera de se tirer des «tentacules» de la pieuvre par ses propres moyens. Par ailleurs, dans la ville, des enfants sont mystérieusement enlevés. Pour quelle étrange raison ? C'est Miette qui le découvrira. De même que je n'aime pas qu'on me raconte un film (ou alors c'est le poing dans la g... incontrôlé !), je ne vous dévoilerai rien de plus de l'histoire !

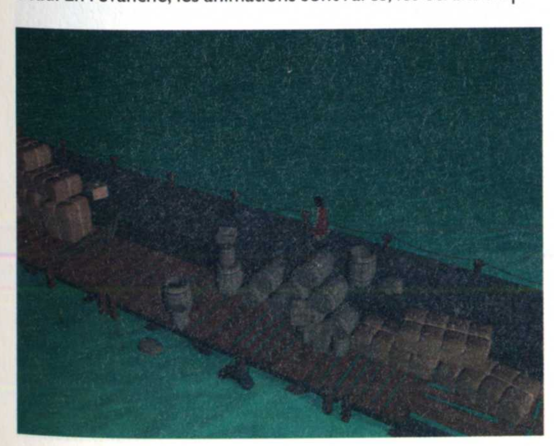
L'ambiance du film de Caro et Jeunet est bien présente

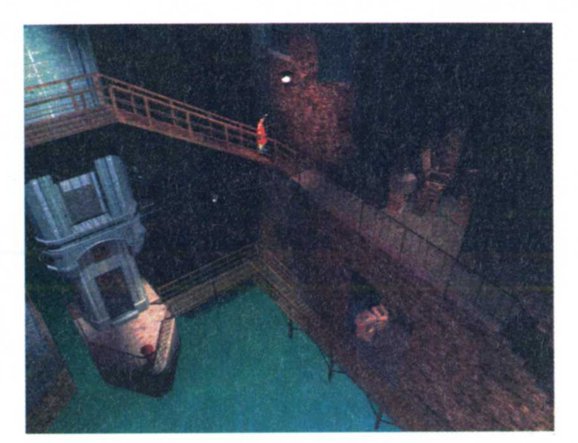
Dans le jeu, vous incarnerez Miette. Vous évoluerez dans des décors inspirés du film : la ville a été modélisée de manière à en recréer l'ambiance. Attention, c'est en 256 couleurs, cela peut paraître léger, mais il n'en est rien, c'est extrêmement beau. En revanche, les animations sont rares, les écrans trop statiques, même si quelques scènes d'action apportent du mouvement. D'autre part, l'interface est assez confuse. On ne dirige pas l'héroïne avec un curseur de souris, mais avec des touches. Or, pour parler, agir, gérer l'inventaire, on utilise souvent les touches «Page up» et «Page down». Ce n'est pas très gracieux. Il faut savoir que ce jeu étant sorti sur Playstation, les versions sont identiques : le remodeler sur PC, avec d'autres commandes et manipes, aurait impliqué une refonte totale. L'ergonomie s'en ressent, qui n'est pas sans rappeler Alone in the Dark, bien que sur ce dernier titre, les touches Espace et Return, associées au pavé fléché, autorisaient toutes les actions.

La durée de vie du produit est malheureusement très courte

La durée de vie est limitée. Très limitée. D'autant que certaines parties du jeu sont facultatives et que d'autres se résolvent de différentes manières.
L'intérêt de ce jeu réside surtout dans son scénario, et on ne peut pas dire que l'œuvre de Jeunet et Caro (réalisateurs de La Cité) ait été trahie ! En effet, Caro a lui-même supervisé le projet. Ainsi, vous pourrez découvrir l'univers des enfants perdus et, pourquoi pas, voir ou revoir le film (désormais disponible à la location) à cette occasion. Si vous voulez en savoir plus sur la conception de la Cité des enfants perdus, ne loupez pas PC Live 02, en vente en ce moment.

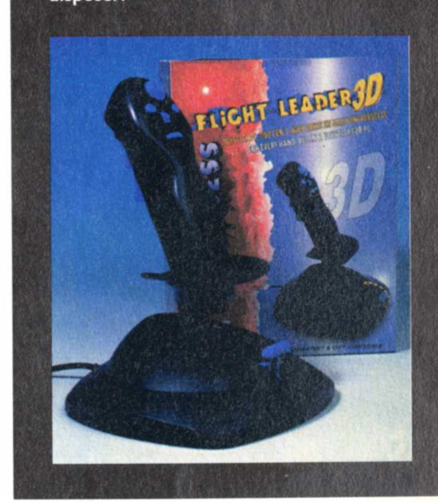
LÉO DE URLEVAN





David et Goliath vont pouvoir jouer ensemble

En effet, le Flight Leader et le Flight Leader 3D de Guillemot International sont conçus pour toutes les mains : droite, gauche, petite, grande ou moite, ils savent s'adapter à toutes les situations. Mais comment font-ils ? Eh bien, c'est simple, ils disposent d'un repose-main ajustable, et de deux gâchettes de tir. En plus des quatre boutons de tir et du chapeau chinois, le Flight Leader 3D permet de contrôler la manette des gaz. Compatibles avec les joy Thrustmaster, ils sont proposés aux prix de 230 F et 330 F. Vous pouvez disposer.





SI MIETTE N'EST PAS SAGE, SI ELLE N'OBÉIT PAS VITE AUX ORDRES DE LA PIEUVRE, ELLE TERMINERA À LA CAVE...

NOTE
★★★☆☆

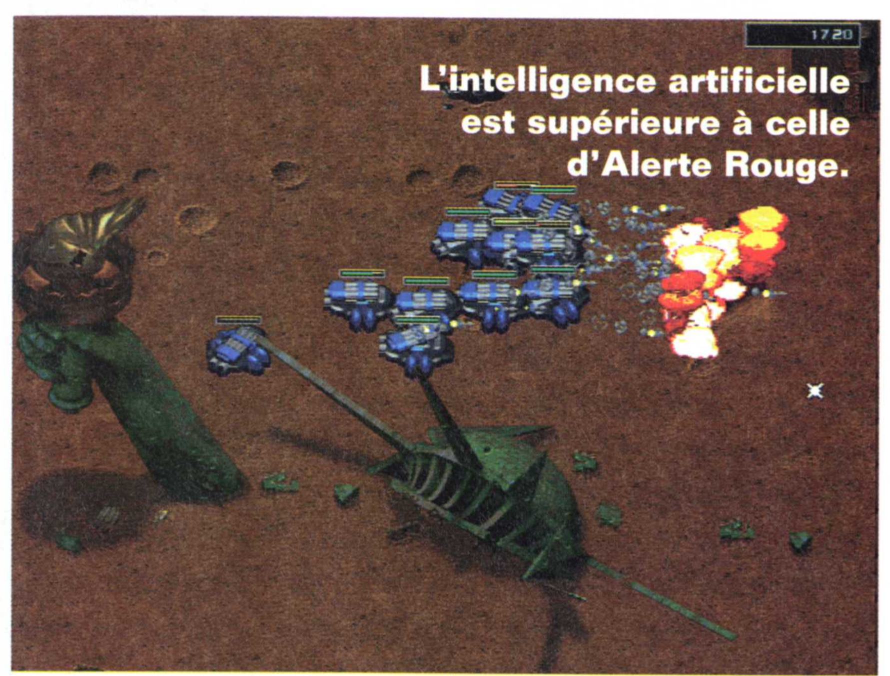
ÉDITEUR
PSYGNOSIS

GENRE
AVENTURE

CONFIGURATION
486 DX2 66, 8 Mo, CD2X

KRUSH KILL'N DESTROY

L'arrivée des clones



CERTAINS DES DÉCORS SONT TOUT SIMPLEMENT MAGNIFIQUES. COMME CETTE STATUE DE LA LIBERTÉ ENTERRÉE. CHAQUE NIVEAU EST ASSEZ VARIÉ.



VOILÀ À PEU PRÈS CE QU'EST UNE BASE COMPLÈTE DANS KKND. PLUTÔT LÉGER, NON ?

Vous vous souvenez d'Alerte Rouge ? Oui ? Non ? Difficile d'ignorer le phénomène. Comme toute référence qui s'impose, elle engendre des clones, des copies pas vraiment conformes — ça se verrait trop. Souvenez-vous de Doom et de ses descendants : Dr Radiaki, Cyclones, Rise of the Triad, Witchaven, Hexen, Heretic pour arriver finalement à un certain Duke Nukem. Là, on peut prédire que les clones d'Alerte Rouge, de Command and Conquer donc, et enfin de Dune II vont nous tomber dessus comme des pots de fleurs sur la tête de piétons malchanceux. KKND sera le premier. Y'aura Conquest Earth, Dark Reign, Dominium... Bref, il va falloir choisir son camp. Parce que ces «adaptations» sont loin d'être ridicules. KKND, c'est tout de même Alerte Rouge «light». Ne serait-ce qu'au niveau du scénario.

KKND aurait pu être un redoutable concurrent pour Alerte Rouge ; mais il n'est pas assez varié

Ça se passe dans le futur. Y'a une guerre atomique et une partie de l'espèce humaine se réfugie sous terre. L'autre reste à l'air libre, histoire de ne pas jouer les lombrics. Malheureusement pour elle, radiations obligent, elle ne gardera d'humain qu'une apparence toute relative. Les mutations génétiques rendront ces êtres violents et barbares. Lorsque l'autre partie de l'humanité ressurgira du sol, ce sera la guerre. Et c'est à ce moment-là que vous prenez les commandes. Vous pouvez prendre le contrôle des mutants ou bien celui de l'humanité restée saine.

KKND est light aussi dans le jeu. Pourquoi ? Ben, à vrai dire, il n'existe pas assez de constructions ni d'unités pour en faire un jeu varié. Etant donné que le jeu est très difficile, le joueur se sentira très peu récompensé d'un passage au niveau suivant ; une nouvelle unité et encore... C'est le très gros défaut de KKND. Par contre, on notera quelques innovations qui auraient vraiment permis à Alerte Rouge d'être un jeu novateur et non pas la suite de Command and Conquer. Quelques exemples : on peut construire un certain nombre d'unités de suite grâce à un compteur. On peut même en produire une infinité ; votre usine produira alors tel ou tel type d'unités jusqu'à épuisement des crédits.

D'autre part, les unités sont bien plus originales que dans Alerte Rouge (ce jeu reprenant quasiment les mêmes unités que son prédécesseur). Les mutants pourront diriger des scorpions géants, des araignées ou des crabes blindés. Les araignées, pour tirer, présentent leur dos à l'ennemi et crachent leur venin, sous forme de boules vertes. Les humains, eux, possèdent une technologie de pointe, non animale. Les derniers véhicules sont des plus impressionnants ; envoyez donc aux mutants le tank lance-missiles : il en tire cinq en même temps. Si vous avez une vingtaine de tanks, cela fait cent missiles. C'est graphiquement très impressionnant. Ah... et puis y'a aussi le canon. C'est un véhicule qui ne prend aucun repos. Il voit un ennemi : il tire et ne s'arrête qu'une fois l'objectif détruit. En envoyant quelques-uns de ces spécimens, c'est la destruction garantie. Mais les forces ennemies ont pas mal de répondant...

Bref, KKND est un bon jeu mais il aurait gagné à être plus complet. Ah oui et pis y'a quelques autres petits trucs : si la musique est très gonflante, les séquences intermédiaires, des séquences vidéo, sont de bonne facture, quoiqu'un peu gore de temps en temps.

LÉO DE URLEVAN

NOTE
★★★☆☆

ÉDITEUR
ELECTRONIC ARTS

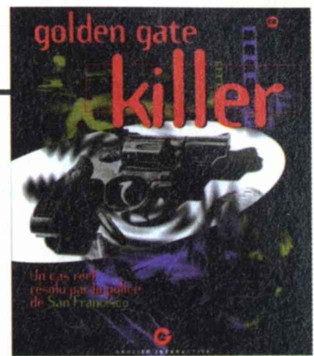
GENRE
STRATÉGIE TEMPS RÉEL

CONFIGURATION
Pentium 133, 16 Mo, CD4X

LE NOMBRE DE SPRITES APPARAISSANT SIMULTANÉMENT À L'ÉCRAN EST STUPÉFIANT. ET LE JEU NE SOUFFRE PAS DE RALENTISSEMENTS.

GOLDEN GATE KILLER

On aurait préféré le Bill Gates Killer...



Vous faites vos débuts dans la police de San Francisco (SFPD) et dès les premières minutes, une enquête vous tombe dessus. C'est la célèbre affaire du Golden Gate Killer (une histoire réelle, résolue par la police de cette ville). Vous devrez vous remuer gravement les méninges pour trouver des pistes. Priviligierez-vous la piste du mari jaloux ou celle des dettes de jeu ? Ou tout autre chose...

Vous aurez ainsi à votre disposition un laboratoire de recherche auquel vous pourrez confier toutes sortes d'analyses : empreintes digitales, traces au sol, analyses graphologiques, analyses sanguines, etc. Mais ce qui reste l'élément le plus appréciable de l'interface est le dossier que vous trimbalez avec vous. Je me souviens d'enquêtes policières sur ordinateur où je croulais littéralement sous les post-it, arrivé au dénouement. Là, toutes les phrases importantes prononcées par les intervenants sont scrupuleusement notées dans ce dossier. Tous les objets que vous avez découverts y sont aussi recensés et vous pouvez consulter les résultats d'analyse. C'est ainsi que vous pourrez identifier le suspect. Ensuite, à vous de réunir les preuves... Le point de départ de cette histoire est très simple : un homme est retrouvé noyé sur le quai 91, un chiffon dans la bouche et ligoté à un bloc de béton. Qui est-il ? À vous de le découvrir. L'interface est très light. Vous ne serez sans doute pas ébloui par la technique, loin de là. Lorsque vous arrivez à un endroit donné, un slide-show limité à trois images vous permet de visualiser les lieux. Vous cliquez sur des objets pour les agrandir et, à partir de ce gros plan, vous pouvez demander une analyse. Au bout d'une quinzaine d'objets, ça peut faire un peu redondant. Etudes des empreintes digitales, du sang, analyses chimiques, empreintes au sol, ça 15, 20, 30 fois ! Ça gave. Le reste est assez valable mais on regrettera un tel manque de technologies novatrices dans ce jeu.

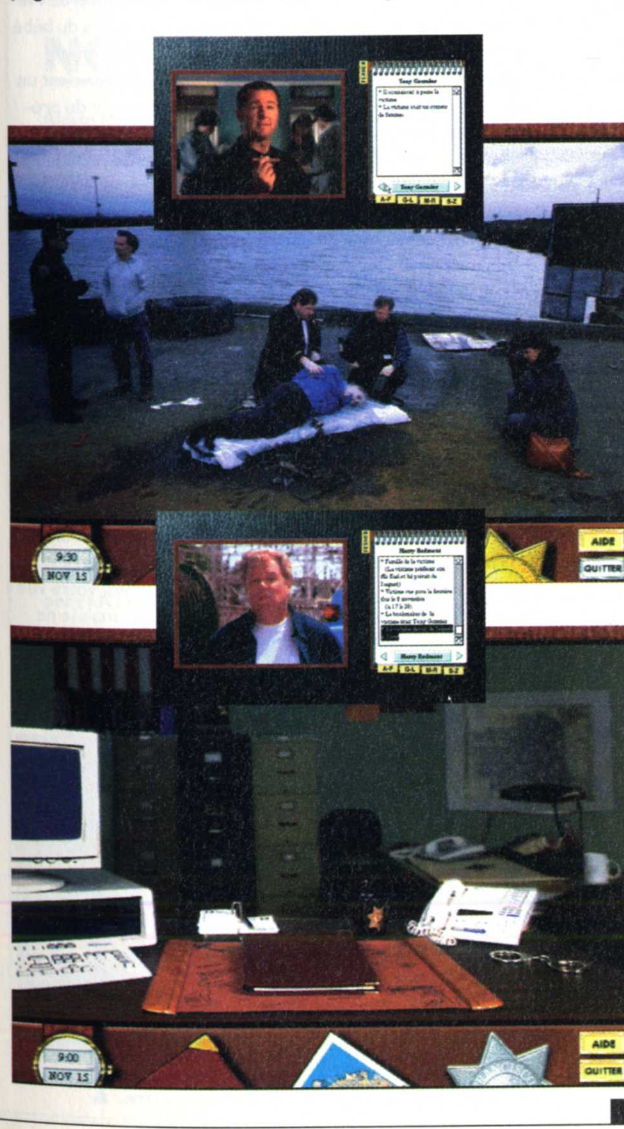
DEFROY

NOTE
★★★☆

ÉDITEUR
GROLIER INTERACTIVE

GENRE
AVENTURE

CONFIGURATION
486 DX2 66, 8 Mo, CD2X, SVGA

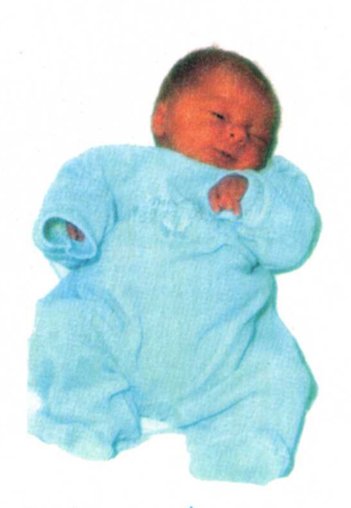


GUILLAUME

Bibou est là !



LE CHANGEMENT DE COUCHE : CETTE PARTIE DU JEU EST ASSEZ RÉPÉTITIVE MAIS BON...



LUI, C'EST UN AUTRE MODELE, PRÉNOMMÉ AXEL.
C'EST LE FILS DE SÉBASTIEN, DU DEUXIÈME MONDE.

Ce projet est né le 6 février 1997. Il est sorti de l'imagination de deux concepteurs : Brigitte et Xavier. Ils ont mis huit mois et une semaine à accoucher de la version finale. Ils en sont très contents. La boîte est assez surprenante : 49 cm et surtout 3,03 kg. Du jamais vu !
Dès son installation, on est surpris : on s'attendait à tout, sauf à ça. On s'attendait à un jeu d'aventure traditionnel : regarder objet, prendre objet, faire risette comme c'est le cas dans le monde du PC (Parents Comblés). Il n'en est rien. Je vous donne un exemple, on prend le bébé : le graphisme est somptueux, très rose. On se sent un peu comme dans ce film, «Le Lauréat», où les acteurs principaux, à la fin, passent par toutes les émotions possibles et imaginables. Le bébé a les yeux fermés. Dans un jeu d'aventure traditionnel, on aurait vite fait de trouver une clé de douze ou une scie à métaux pour arranger ça. Là, pas du tout. L'écran devant nos yeux (un peu embué, flou, liquide, c'est très bizarre...) nous montre une sage-femme. Si l'on clique dessus, ce message s'ensuit : «Pourquoi ses paupières sont-elles fermées ?». La scène s'anime : la dame passe devant la vitre fort ensoleillée et fait de l'ombre aux yeux de bébé. Il les ouvre : ils sont d'un magnifique bleu foncé.

Guillaume est le jeu sur lequel j'ai passé le plus de temps ces derniers jours : je n'en dors plus la nuit

Quelques personnes rencontrées au cours de la journée (la mère du héros notamment) suggèrent qu'ils changeront de couleur au cours de cette aventure. Le jeu est très complet, je n'ai jamais vu une telle non-linéarité. La liberté est telle qu'on ne sait plus quoi faire par moment. Alors on regarde l'objet tant convoité pendant des heures, en écran fixe, comme un «slide-show» perpétuel. Mais parfois, toutes les trois heures environ, cela s'anime : le bébé fait des grimaces et commence à gémir. Pour le calmer, j'ai trouvé le «cheat mode» (la solution complète, non, je ne vous la donnerai pas ; d'autant que chaque version du jeu est particulière et qu'il existe des magazines dédiés à cette solution). Il suffit d'appuyer sur la touche F7. C'est un raccourci clavier permettant d'attraper le biberon, qui se trouve dans la chambre sur la petite table (il y en a toujours quelques-uns dans votre inventaire), de saisir le bavoir aux nounours — ces deux objets, bavoir et biberon, de la main droite —, de sortir le bébé du berceau, assez fermement, et d'aller s'asseoir sur une chaise. Là, on cale le bibou au creux de l'épaule, un bavoir sous le menton. Il ne reste plus qu'à casser le haut du biberon en plastique (modèle spécial fourni par l'hôpital) et à l'associer à la tétine stérilisée (également fournie). Placer ensuite la tétine dans la bouche de bibou et le tour est joué. Les bruitages sont alors extraordinaires. Je n'ai pas encore joué très longtemps. La durée de vie du produit semble variable... De toute façon, ce jeu semble beaucoup plus développé que n'importe quel autre jeu d'aventure. Mais j'ai déjà quelques tips, quelques cheat modes en vrac... On peut, et je l'ai pratiqué, annoncer une date de sortie une semaine plus tard que prévu, histoire de pas avoir la famille dans les pattes. On est déjà assez bouleversé par la qualité du produit pour ne pas avoir en plus grand-mère sur le dos. Enfin, ça dépend de votre mère... Prévoyez deux cents balles pour le téléphone... En effet, lorsque vous obtenez le produit, vous bénéficiez d'une aide en ligne appelée «infirmières». Lesquelles sont censées vous aiguiller dans votre découverte. Ne pas s'inquiéter de la grosseur apparente des testicules du bébé (sauf si c'était une fille). C'est en fait comme un sac rempli d'eau, ça va passer. Très impressionnant, on croit que c'est un bug. Il n'en est rien. Toujours penser à la conceptrice du produit, ne pas passer des heures devant le slide-show sans un gros patin à votre moitié. Se laver les mains avec le produit qui sent bon avant toute manipulation. Au bout du deuxième jour, je n'avais pas encore épuisé toutes les ressources offertes par l'interface. Il me reste à découvrir le bain, la jaunisse et les autres maladies... Je pense essayer le caca ou le pipi demain. Pour l'instant, je ne suis que testeur. J'ai parlé à un autre testeur ; il s'appelle Seb ; je l'ai rencontré dans le Deuxième Monde, dont vous lirez le test dans ce numéro. Si je vous en parle, c'est parce que sa version est différente. Déjà, ce n'est pas le même nom. C'est le même modèle, mais il s'appelle Axel et non Guillaume. Etonnant, non ? Ce jeu comporte tout de même quelques défauts : on a envie d'en acheter un autre tout de suite. Mais les versions ne se vendent qu'au compte-gouttes ; oui, au compte-gouttes, c'est le terme qui convient. C'est un peu comme chez Apple : entre la demande et l'achat, on peut attendre neuf mois ! Un tel délai pourrait nuire au succès du produit... Et surtout, lors des slide-shows, votre vue devient très floue comme je l'ai dit tout à l'heure ; mais je ne suis pas sûr que cela vienne du logiciel, cela peut venir de mon écran... Bienvenue, Guillaume...

Xavier

NOTE
★★★★★
ÉDITEUR
BRIGITTE & XAVIER, DE PC-SOLUCES
GENRE
GRANDE AVENTURE
CONFIGURATION
Je vais pas vous faire un dessin...



BRIGITTE, LA CONCEPTRICE...



VOICI L'INVENTAIRE QUE VOUS POSSÉDEZ EN DÉBUT DE PARTIE.

THE CROW - CITY OF ANGELS

Pas vraiment accro

Le jeu commence par une intro plutôt belle qui montre votre mort. Ah bon, c'est déjà fini ? Non, justement, car le héros revient d'entre les morts pour se venger et retrouver celle qu'il aime. Et pour un fantôme, il cogne plutôt dur : coups de poing, coups de pied, coups de boule, coups de barre à mine, coups de batte de base-ball, coups de barre de fer, coups de couteau (si j'en oublie, dites-le moi). Si cela ne suffit pas, il peut toujours tirer au pistolet, à la mitrailleuse, à la roquette : à côté de The Crow «le romantique», Rambo passe pour un enfant de chœur.

C'est donc de la pure baston : je n'ai rien contre et j'aimerais même le jeu, qui est assez beau, si seulement c'était jouable ! Les adversaires sont stupides (d'accord, ce sont des loubards mais ne me faites pas croire qu'ils n'y connaissent rien au combat de rue) ; les caméras changent tout le temps d'angle et sont généralement placées de telle façon qu'on n'y voit rien (on frappe à côté) ; les bugs graphiques sont innombrables (vous posez un objet par terre et votre adversaire le reprend alors qu'il est au bout de la pièce : surnaturel !) et pour finir le massacre, c'est d'une lenteur cadavérique.

The Crow aurait dû rester dans sa tombe parce que moi, je me retourne dans la mienne.

Mr X

NOTE
★★☆☆☆

ÉDITEUR
ACCLAIM

GENRE
BASTON

CONFIGURATION
Pentium 75, 8 Mo, SVGA, Windows 95



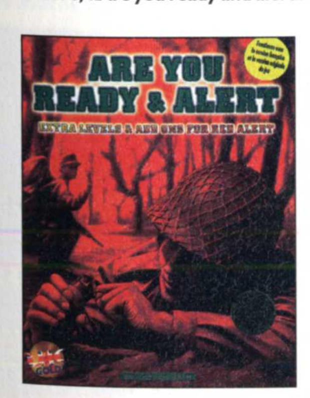
Un joy qui ne se laisse pas faire

Chez CH Products, on ne se croise pas les bras : alors que la pluplart des joysticks du marché se contentent de répondre aux doigts, le Force FX se permet, lui, d'envoyer des secousses au joueur. Pour peu que le jeu soit compatible avec la «norme» I-Force, comme le sont Descent II, Need for Speed Gold, Earth Siege II, Jet Fighter III, Flying Nightmares 2 ou encore Red Baron. Le prix a lui aussi de quoi faire trembler : 1.400 F. Gloups !

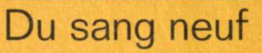


NON OFFICIEL...

Alerte Rouge est un jeu de stratégie en temps r... Oui, vous connaissez. Vous avez fait toutes les missions, même celles du mode Escarmouche ! Ah ! Vous n'avez peut-être pas essayé ce mode. Le mode Escarmouche, ce sont des parties en résea... tout seul. L'ordinateur construit et étend sa base, ça change. L'éditeur de missions intégré dans la version originale permet de créer des niveaux pour ce type de parties. Et il s'en échange des niveaux sur Internet ! Et voilà qu'un éditeur en propose un bon millier sur le même CD pour 200 Francs environ. Cette compilation est non officielle, elle s'appelle «Are you ready & alert» et il faut le jeu original pour pouvoir faire quoi que ce soit. Ah non, pas tout à fait. On trouve aussi plein de sharewares, dont on se demande vraiment ce qu'ils font ici ; on trouve aussi un certain fichier : «rules.ini». Ce dernier permet de tout modifier dans Alerte Rouge. Vous voudriez bien avoir 100000 brouzoufs à chaque vidange de moissonneuse ? Pas de problème. Le fichier fait 50 ko et on peut modifier des centaines de paramètres. Rules.ini est décliné ici à toutes les sauces. Bon, c'est un bon «medley» pour tout ceux qui adorent le mode Escarmouche . Les autres, passez votre chemin car les sharewares, on en trouve ailleurs (dans PC Collector, pas cher), et les cheats tant attendus ne sont que des FAQ. Ah, à propos... Un petit «À savoir» (comme dans PC Live, pas cher). Virgin vient de définir une politique claire par rapport aux add-on non officiels. Y'a des arguments contre et un argument pour (et encore, «Are you ready and alert» n'entre pas dans ce cas de figure !) : cela nuit à la qualité des produits, ils ne peuvent vérifier le contenu, ça perturbe les plans de communication made in Virgin, cela va à l'encontre de la protection des droits d'auteur. En revanche, ils sont tout à fait pour l'échange de fichiers de niveaux via Internet, à la condition expresse qu'il ne soient pas commercialisés, ni racistes, ni violents et qu'ils ne mettent pas en scène des enfants. Moi, je veux bien. Mais faire un niveau d'Alerte Rouge sans violence, ça va être un petit peu difficile. Je ne parle pas de la violence au sens cul bénit du terme, mais reconnaissons que chaque partie occasionne quand même quelques centaines de morts.



QUAKE MISSION PACK N°1 SCOURGE OF ARMAGON

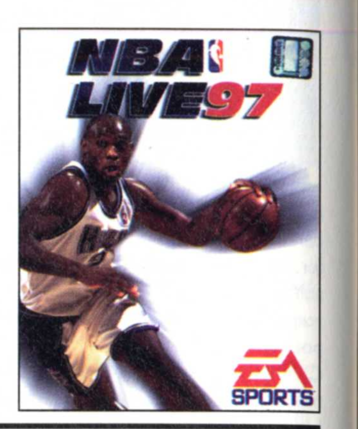


Du sang neuf

Ah ! Quake... Tout un programme en soi. Avec ses armes dévastatrices, ses monstres immondes et ses niveaux glauques au possible. Ça vous a plu ? Vous en voulez encore ? Alors voilà. Quake a une p'tite amie, elle est belle et s'appelle Bonnie. Pardon ? Oui, je m'égare. Scourge of Armagon, en quelque sorte, c'est quinze niveaux inédits, plus une arène de Death Match, trois armes qui tuent (des mines, le Mjolnir, un marteau qui envoie de la foudre, et le canon laser, un canon qui envoie des lasers...) et deux nouveaux types de monstres : les Centroïds, sortes de scorpions blindés, et les Gremlins qui, bien que faibles, se révèlent dangereux, puisqu'ils peuvent vous voler vos armes et les retourner contre vous. On fait moins le malin maintenant ! Sans oublier le nouveau Boss pas beau, Armagon, qui va prendre une raclée comme Shub-Niggurath avant lui. Et bien sûr, de nouveaux pièges, sans lesquels Quake ressemblerait à Eurodisney. Voilà au moins un add-on qui apporte son lot de nouveautés : les dingues de Quake sauront quoi faire de leur argent (200 F environ), les autres aussi.

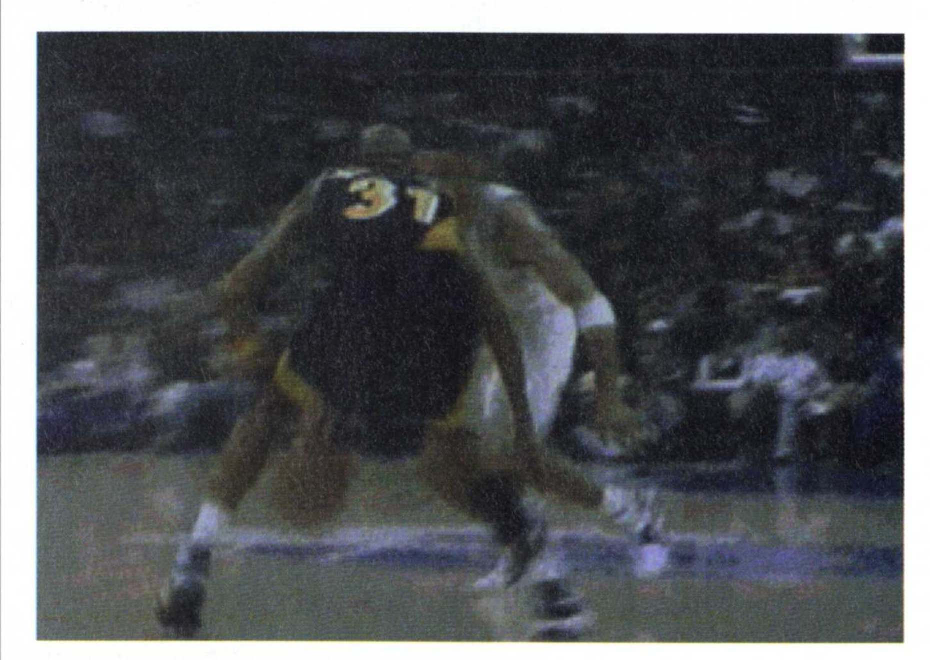


ATTENTION, LES TIRS DU CANON LASER REBONDISSENT CONTRE LES MURS, ET VOUS RISQUEZ DE VOUS TUER TOUT SEUL !



NBA LIVE 97

Basket sour Canal Plous avec Djaudje Éddiii !





Voici donc la version Basket de la série Live d'EA Sport. Et quelle version ! Abonnés à «5 majeur», vous allez être à la fête. Au programme, on retrouve plus de 400 joueurs, avec statistiques et photos à l'appui. Autant dire que les parties sont on ne peut plus réalistes, réalisme renforcé par l'usage efficace de la 3D texturée. Et si les 400 joueurs ne vous suffisent pas (gourmand, va !), libre à vous de créer votre propre joueur, en réglant de très nombreux paramètres : poste, taille, poids, look, lycée et caractéristiques de jeu. La totale, quoi ! Pendant le jeu, quelle que soit l'action du joueur, l'animation est criante (comme Djaudje Éddiii) de vérité. Que ce soit un match d'exhibition, de championnat ou de Play-Off, le rendu est parfait. Vous préférez vous éclater avec des potes, sur le même PC ou en réseau, sans vous prendre la tête avec des tonnes de règles : choisissez le mode arcade, et supprimez toutes les fautes. Vous pourrez dès lors charger l'adversaire pour lui subtiliser, sans subtilité, la balle tant convoitée. De plus, une option sympa aide le joueur qui est en retard au score, lui permettant ainsi de réussir des paniers à trois points plus facilement, voire de marquer de l'autre bout du terrain. Le score est donc serré jusqu'à la fin, et la tension durant le match ne redescend jamais. Grandiose ! À la fin du deuxième quart-temps, un Quizz vous permet de tester vos connaissances, et vous pourrez même visionner une vidéo présentant le traditionnel show, avec jolies pom-pom girls et super-dunks à gogo. Pendant le match, Djaudje Éddiii et son acolyte commentent les passages importants du jeu, sans que ça soit trop crispant. De toute façon, vous pourrez couper le sifflet de l'excessif Américain de Canal Plous sans problème. Enfin, en passant par la régie, vous pourrez revisionner les moments forts du match sous tous les angles, grâce à une multitude de caméras disséminées tout autour et même au-dessus du terrain. Une autre option intéressante pour les joueurs assoiffés de réalisme ne donne le contrôle que d'un seul basketteur durant tout le match. On a dès lors l'impression de jouer vraiment au sein de la NBA.

Alors, ben sûr, certains vont arguer qu'ils ont déjà NBA Live 96 et que là, faut pas exagérer. Je leur dirai : détrompez-vous. La version 97 surclasse sa petite sœur dans tous les domaines.

NOTE
★★★★☆

ÉDITEUR
ELECTRONIC ARTS

GENRE
SIMULATION SPORTIVE

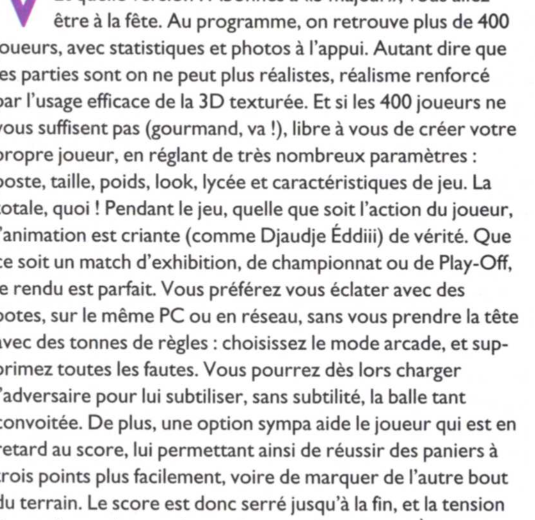
CONFIGURATION
Pentium 90, 16 Mo, SVGA, DOS 5.0

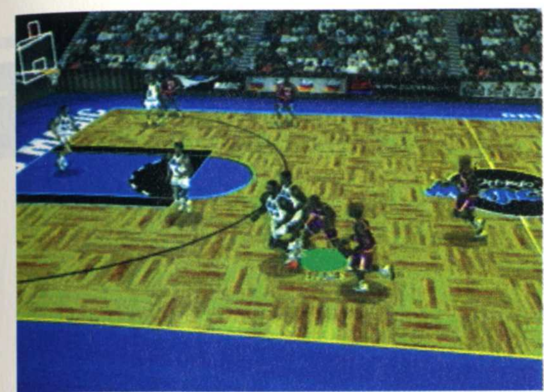


Sioupé Deunque ! ▲



Des angles de caméra sympas. ▲





Il faut trouver un type démarqué. Indices, il est grand. ▲



Ces enfants, toujours à se chamailler pour un ballon... ▲



Avant le match, on peut savoir quelles chances on a de gagner. ▲



Tenter le trois points est risqué, mais ça peut payer. ▲

Il suffit pour s'en rendre compte de regarder la vidéo d'introduction, bien plus musclée, pour comprendre la différence d'esprit. Eh oui, NBA Live a pris du poil de la bête avec cette nouvelle mouture : les graphismes sont plus fins, les animations plus fluides et le gameplay incomparable. Alors que l'on retirait une impression de brouillon lors des phases de jeu, on peut à présent mieux diriger la balle et les joueurs. De plus, pendant la partie, on a droit à des commentaires en français (encore que Djaudje Éddiii parle un français pour le moins étrange). Alors avec un habillage, des graphismes, des animations, des voix, des options et une jouabilité supérieurs, NBA Live 97 n'est en rien une redite mais bel et bien un jeu à part entière qui comblera les fans de basket.
Le constat est donc simple : bonne simulation, mode arcade très «pêchu», vidéos excellentes (surtout la séquence d'intro qui fait monter l'adrénaline d'un coup), graphismes magnifiques, animation parfaite, ambiance sonore réaliste et jouabilité sans faille font de ce jeu de basket une référence incontournable pour les fous de simulation mais aussi pour les fans de basket d'arcade, puisque ce sont cinq joueurs et non pas deux qui se mettent des pains et smashent comme des forcenés.

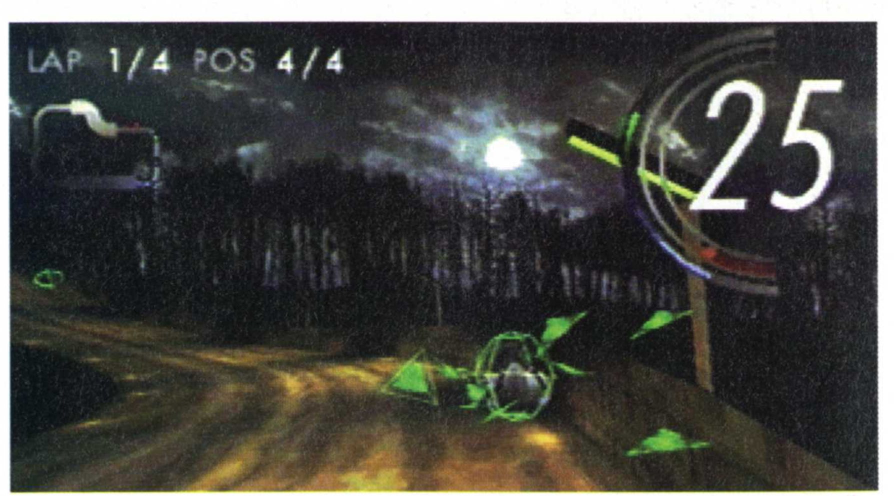
Yann Lebecque

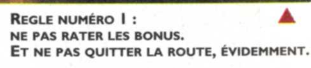
SCORCHER

Time Out

Time Out, voilà ce que vous verrez très souvent lors des premières parties de Scorcher. Ce jeu... Comment dire ? Vous souvenez-vous de Traiblazer sur Amstrad CPC et Commodore 64, où l'on dirigeait un ballon sur un tapis roulant parsemé de trous et autres pièges ? Hé bien, Scorcher en reprend l'esprit : chevauchant votre «moto», vous participez à des courses endiablées sur des circuits tortueux, parsemés de trous et autres pièges. Sur ces circuits, au nombre de 6, il y a trois adversaires, plutôt bons, et des bonus. Ces bonus permettent d'une part d'améliorer sa moto, en lui donnant des «turbos» (il ne faut jamais oublier les turbos dans ce type de jeux, jamais) ou en rechargeant son générateur de sauts, indispendables pour finir la plupart des courses. Il y a aussi des activateurs, qui permettent d'ouvrir des voies rapides, ou de faire apparaître des zones d'obstacles. Les cinq autres concurrents ne vous feront pas de cadeau et, pour peu que vous ne soyiez pas à la hauteur, il vous laisseront sur place, voire vous colleront un tour ! Quand on sait qu'il faut arriver dans les trois premiers pour passer au niveau suivant, et que l'on a carrément du mal à terminer tout court avant que le temps ne soit écoulé... D'ailleurs, si l'on peut dès le départ s'entraîner sur les quatre premiers circuits, les deux derniers ne sont pas accessibles. Du coup, on a une «carotte» pour nous forcer à terminer le championnat.
Cela dit, la réalisation technique est plutôt enthousiasmante, puisque le mode 640 x 480 en 256 couleurs permet d'obtenir des décors très détaillés, très fins, sans que l'animation ne s'en ressente trop. Les musiques sont assez sympas, mais vite prise de tête pour ceux qui n'aiment pas la techno. On a droit à une vue intérieure, qui permet de voir bouger le décor dans tous les sens, hyper vite, et de vomir son quatre heures. Alors ? Techno, rapide, vue intérieure, vomir ? Non ? Mais WipeOut 2097, voyons ! Ce super hit de la Playstation... Et non pas WipeOut PC, cette super daube...
Car ici, l'animation est au top, et la «moto» rebondit (oui elle rebondit, c'est bien pour ça qu'il y a des guillemets) de mur en mur, pour prendre les bonus, saute par-dessus les obstacles et les trous, se fait doubler par les concurrents, se vautre dans les murs qui arrivent trop vite, tombe dans le vide lorsqu'elle quitte la route au détour d'un virage mal indiqué, se mange les barrières quand elle n'a plus d'énergie pour sauter, et s'arrête enfin lorsque le temps imparti, trop court, est écoulé. Bah oui, Scrocher est hyper dur. Du coup, le constat est très très mitigé, du genre plutôt contre que pour... Reste qu'en se battant, en s'entraînant un maximum, et en connaissant par cœur les 6 circuits, on peut quand-même s'éclater. Reste que s'il faut se battre, et s'entraîner un maximum avant de s'éclater, on risque de ne pas avoir le courage de se battre et de s'entraîner... Bref, un jeu pour les mordus fous dingues de pilotage hyper dur qui n'ont pas peur de se prendre la tête...

Mr X





Regle numéro 1 : ne pas rater les bonus. Et ne pas quitter la route, évidemment. ▲



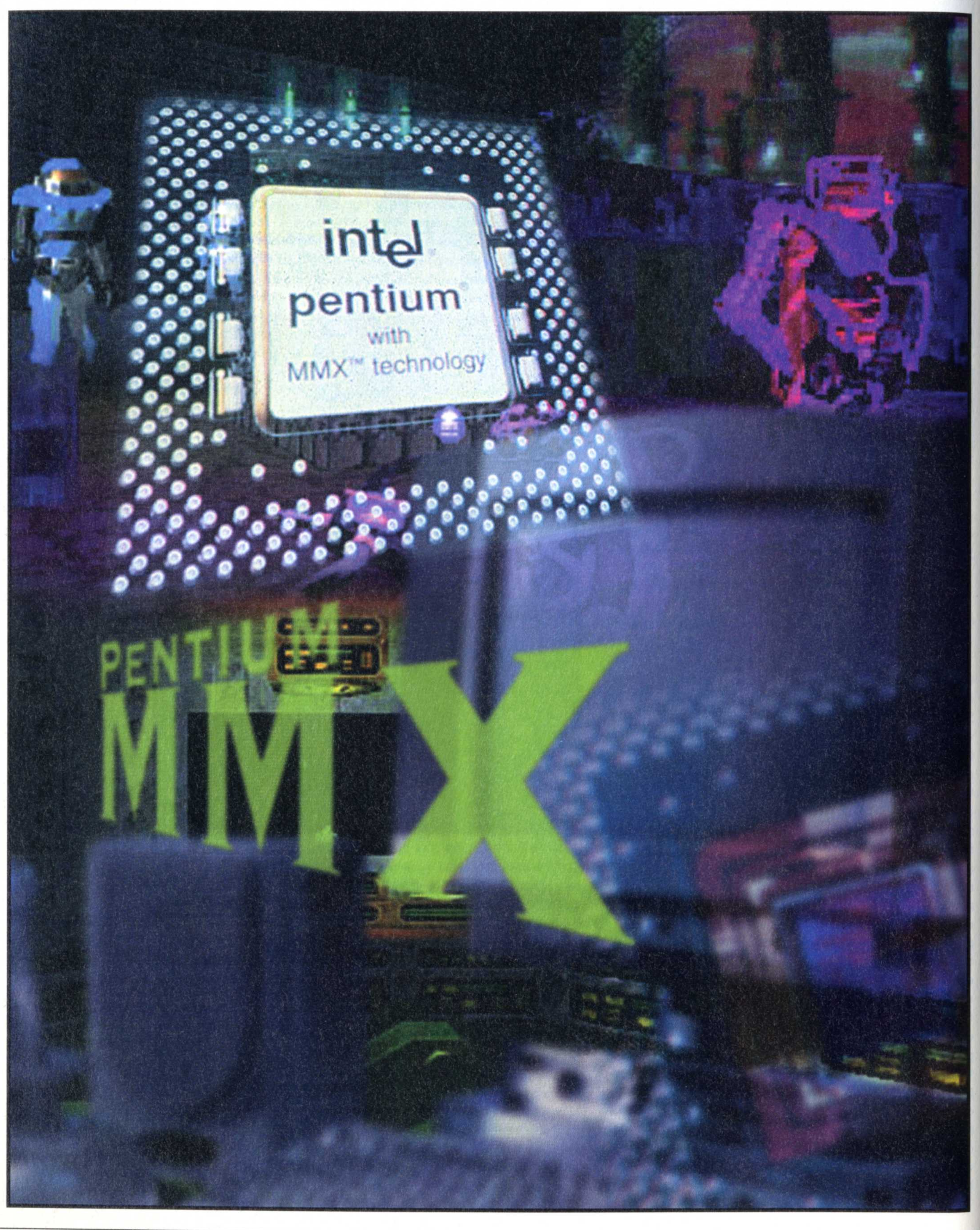
NOTE
★★☆☆☆

ÉDITEUR
GT INTERACTIVE

GENRE
COURSE

CONFIGURATION
Pentium 90, 16 Mo, VGA, DOS 5.0

LE PENTIUM
VIVE LE



EST MORT, LE PENTIUM MMX !

LE MMX, C'EST QUOI AU JUSTE ?

LE MMX, C'EST QUOI AU JUSTE ?



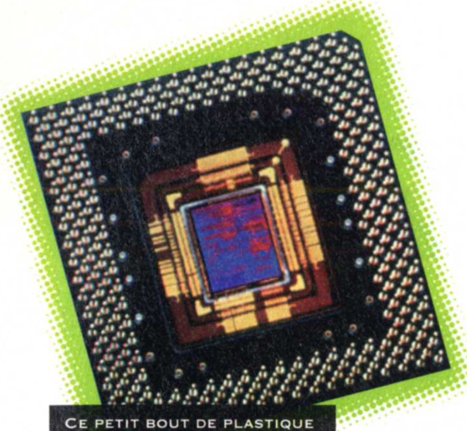
Les Pentium MMX (MultiMedia eXtension) sont les derniers processeurs d'Intel (en attendant l'arrivée imminente du Klamath...). MMX, parce qu'ils intègrent 57 instructions dédiées au traitement des applications multimédia. Mais l'on ne s'est pas contenté de rajouter ce jeu d'instructions : profitant de l'expérience

LES JEUX AIMENT MMX, MAIS MR. X AIMERA-T-IL MMX ? CES DERNIERS TEMPS, LES GÉNÉRATIONS DE PROCESSEURS SE SUCCÈDENT, ET L'ON NE SAIT PLUS TROP À QUEL SAINT SE VOUER, PERDU ENTRE DEUX BENCHMARKS ET DANS UN OCÉAN DE CHIFFRES. ET PUIS, LE MMX APPORTE-T-IL BEAUCOUP AU MONDE DES JEUX, ET PEUT-ON FACILEMENT ÉQUIPER SON PC DU NOUVEAU PROCESSEUR D'INTEL ? ET EN PARLANT D'INTEL, UNE DERNIÈRE QUESTION VIENT À L'ESPRIT : QUE FAIT LA CONCURRENCE ? LE POINT DE LA SITUATION JUSTE APRÈS CE POINT.

du Pentium Pro, Intel a revu en profondeur l'architecture de ce Pentium. Pour voir ce qu'il y a de nouveau, entrons au cœur de la bête. Première chose, l'unité de contrôle du bus a été revue, les échanges avec les différents composants et la mémoire en particulier se font plus rapidement : le Cyrix 166+ écrasait le Pentium parce que le temps d'accès à la mémoire était nettement plus faible. Deuxième chose, la mémoire cache. Comme le Pentium «classique», elle est scindée en deux parties, l'une dédiée aux instructions, l'autre aux données, mais la quantité a été doublée, passant de 16 à 32 Ko. Plus fort, l'unité de prédiction de branchement a été redessinée à partir de celle du Pentium Pro. Cette unité prépare le processeur pour l'arrivée de la prochaine instruction, en se basant sur des statistiques. Ainsi, après une addition, il est logique de trouver une instruction de stockage du résultat. Sans attendre qu'elle arrive, le processeur en commence le traitement, utilisant le temps libre dont il dispose : l'opération est donc accélérée. Si jamais la prédiction s'avérait erronée, on n'aurait pas perdu de temps, puisque ce travail en avance se fait pendant des cycles d'inactivité. Au rayon des nouveautés, on trouve deux unités MMX, chargées de traiter les nouvelles instructions. Ces deux unités sont nécessaires car les nouvelles instructions n'ont plus rien à voir avec ce qui se faisait auparavant : pour parler technique, le Pentium MMX travaille en Single Instruction Multiple Data (SIMD). J'explique. Imaginez qu'au cours d'un jeu, vous allumiez la lumière dans une pièce : chaque pixel va être plus clair, c'est logique. Avec un Pentium classique, chaque point «entre» dans le processeur et subit une opération ▸▸▸

PROFITANT DE L'EXPÉRIENCE DU PENTIUM PRO, INTEL A REVU EN PROFONDEUR L'ARCHITECTURE DE CE PENTIUM

Et pour les jeux, alors, ça vaut quoi le MMX ?



Ce petit bout de plastique noir de 5 cm de côté renferme 4,5 millions de transistors (3,3 millions pour le Pentium), et affiche des performances 20 % supérieures au Pentium classique. Cela grâce à une nouvelle conception et, surtout, 57 nouvelles instructions dédiées au multimédia.

d'éclaircissement. En utilisant la technique du SIMD, on peut aller huit fois plus vite : supposons que l'on soit en 256 couleurs. Chaque point est codé sur un octet, soit 8 bits. Regroupons 8 points pour en faire une donnée codée sur 64 bits. Comme l'opération d'éclaircissement est indépendante du point sur laquelle elle est appliquée, on peut traiter les 8 points en une seule fois, sur la donnée de 64 bits. Et voila comment aller 8 fois plus vite ! C'est le même principe pour le son : si l'on mixe deux pistes codées sur 16 bits, on

Si on n'y prend pas garde, un Pentium MMX risque de se révéler plus lent qu'un Pentium classique !

pourra avoir quatre morceaux en même temps. La seule limitation à cette technique impressionnante, c'est que les unités MMX partagent des ressources avec le coprocesseur arithmétique, et que le processeur doit donc les initialiser à chaque fois que l'on passe d'une instruction MMX à un calcul à virgule flottante, et vice-versa. Il faut donc regrouper le plus possible les diverses instructions en fonction de leur nature, car cette initialisation nécessite une cinquantaine de cycles de travail : si on n'y prend pas garde, un Pentium MMX risque de se révéler plus lent qu'un Pentium classique ! Le gain en termes de performances brutes est significatif puisque le Pentium MMX 166 est environ 20 % plus rapide que le Pentium 200. Mais si le traitement graphique n'affiche que 20 % de mieux, la lecture vidéo s'accroît de plus de 70 %, et le mixage des sons, lui, fait un bond à 300 %. Fou, non ?

Alors, que font les programmeurs ? Il est vrai que pour le moment, l'horizon est plutôt dégagé. Mais tout n'est pas si simple. D'une part, les instructions MMX utilisant un tout autre type de programmation, dit parallèle, on ne peut pas se contenter de remettre à jour les routines de façon simple. Il faut tout revoir en profondeur, ce qui réclame du temps de

Même les jeux classiques tournent plus vite sur un MMX.

réflexion. D'autre part, il n'existe pas encore de langage de type C++ intégrant les instructions MMX, et il n'en est prévu aucun avant un an : il faut donc coder directement en assembleur, ce qui nécessite plus de temps de programmation. Mais cela n'est pas trop grave, puisque les Pentium MMX, grâce à leur nouveau design, se révèlent plus rapides que les anciens, même avec des programmes qui ne sont pas optimisés. Enfin, le MMX est encore récent, et UBI Soft a dû faire un pari osé en programmant un jeu sans posséder le processeur pour lequel il était prévu : du délire !

À présent que les Pentium MMX sont disponibles, et que des machines architecturées autour de ce processeur font leur apparition, d'autres jeux devraient être annoncés, et de toute façon, on l'a vu, même les jeux classiques tournent plus vite sur un MMX.

Penchons-nous donc sur le seul jeu MMX disponible actuellement, à savoir le génial Pod. Testé dans la rubrique «Sur vos écrans», il est intéressant car proposé en trois versions : Pentium, MMX et 3DFX.

On voit sur les photos d'écran que les graphismes de la version MMX n'apportent pas grand-chose : en fait, c'est au niveau de la bande-son que se fait la différence, car elle passe en Dolby Surround et offre donc une ambiance sonore de folie. Bien sûr, le jeu est plus fluide, mais avec un PC équipé d'une bonne carte graphique, on obtient un résultat très proche. En revanche, avec une carte 3DFX, c'est la claque assurée, les graphismes passant de bons à hallucinants. Imaginez alors la combinaison MMX + 3DFX : on meurt et c'est tout. On voit ici l'une des limites de MMX : ce n'est en rien un processeur miracle, et les cartes graphiques spécialisées ne sont pas près de disparaître, loin de là. Mais Pod ne restera pas le seul jeu optimisé pour MMX très longtemps. En effet, il y a des annonces,



Pod version Pentium



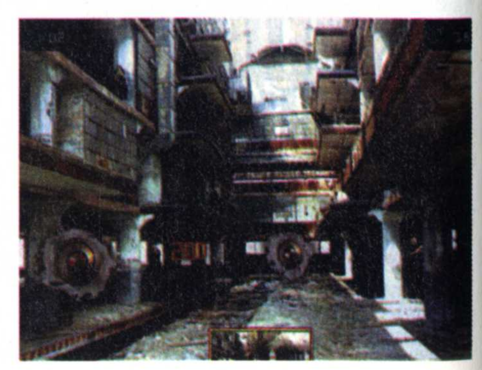
Version MMX : pas de grands changements



Version 3DFX : admirez les reflets

parmi lesquelles on trouve Deathdrome, Eraser, Unreal, Tigershark et Rebel Moon Rising. Deathdrome devrait, logiquement, proposer des graphismes un peu plus fins, et une animation plus fluide. Rien de transcendant en somme.

Eraser, lui, tire parti de l'affichage de séquences FMV du MMX pour nous offrir un jeu d'arcade où des sprites seront projetés en temps réel sur un film, de façon nettement plus concluante que ce à quoi nous étions habitués jusqu'à présent. Nous n'avons pas beaucoup d'informations, le jeu étant encore au stade du développement.





LES MACHINES ÉQUIPÉES D'UN PROCESSEUR MMX SONT AUSSI RARES QUE LES LOGICIELS QUI L'EXPLOITENT. ON RETROUVE GATEWAY, DELL (NOS PHOTOS), BRETT, ET CARRI SYSTEMS. AH ! OUI, ET AUSSI CE PETIT CONSTRUCTEUR, IBM...

EN FORME, IBM : EN PLUS D'INTÉGRER LE MMX, IL COUPE LA TOUR EN DEUX. COMME ÇA, ON PEUT AVOIR LES LECTEURS SOUS L'ÉCRAN, ET LE RESTE DE LA MACHINE SOUS LE BUREAU.

GT Interactive a décidé de se lancer à fond dans le MMX, avec trois jeux. Le premier, Unreal, est un jeu dans la veine de Quake. Il ajoutera des effets de lumière pour simuler l'alternance jour nuit, MMX oblige. Les décors semblent somptueux, puisqu'en vraie 3D, affichant 65 000 couleurs en 640 x 480 points, et utilisant des textures déformables. Mais attendons encore un peu avant de nous prononcer, puisqu'il n'est prévu que pour l'automne prochain ! Tigershark, lui, est un jeu d'arcade vous plaçant aux commandes d'un avion de combat assez particulier, volant à la surface des mers, voire sous l'eau, tout cela pour cet été. Enfin, Rebel Moon Rising, autre Doom-like, utilisera aussi les capacités du MMX en matière de lumière : les tirs laser mais aussi les radars rouges des robots de surveillance se reflèteront sur les murs. Là encore, il faudra patienter jusqu'à l'été. On le voit donc, pour le moment, le MMX n'apporte pas grand-chose aux jeux, à part quelques effets de lumière supplémentaires, et parfois un son Dolby Surround, qui nécessite, précision importante, un ampli compatible...

POUR LE MOMENT, LES JEUX NE TIRENT PAS PARTI DU MMX



LES 7 MERVEILLES DE QUESTIONS QUE VOUS VOUS POSEZ SÛREMENT...

Le MMX oui, mais à quel prix ?

Le processeur, timidement diffusé, est encore cher. Il faudra compter environ 2000 francs pour la version 166 MHz, et 2800 francs pour la version 200. Si vous devez aussi changer de carte-mère, la facture passera respectivement à 3900 et 5400 francs. Aïe.

Le MMX c'est bien beau, mais quel durée de vie a-t-il ?

Longue, genre trois, quatre mois. C'est énorme, trois, quatre mois. En plus, avec l'arrivée du M2 et du K6, vous aurez l'impression de vous être fait voler. Et puis, quand le Klamath sera disponible, ça sera pire. l'informatique est vraiment une passion cruelle.

Le MMX rendra les jeux plus beaux, mais lesquels ?

Bonne question. Pour ce qui est de la rapidité, tous les jeux bénéficieront de la hausse de performance. Maintenant, pour ce qui est de l'emploi des fonctions MMX, très peu de jeux sont annoncés en dehors de Pod et de Rebel Moon Rising.

Le MMX semble plutôt chouette, alors pourquoi tous les jeux ne l'utilisent-ils pas ?

L'absence de langage de type C++ intégrant les fonctions MMX et la différence de programmation en termes de conception risque de causer quelques sueurs froides aux programmeurs. Cela dit, l'espoir existe, incarné par DirectX, les extensions multimédia implémentées dans «Erreur de la base de registres» 95. Ainsi, les jeux développés pour le système de Billou pourront être améliorés sans revoir leur code : il suffira de remettre à jour DirectX. On imagine la simplicité d'installation, entre DirectX 2, DirectX 3, DirectX 3a, et DirectXMMX (si tel est son nom)... Mais c'est toujours mieux que rien, non ?

Le MMX j'en veux, mais où je l'achète ?

Le processeur assorti de son joli dissipateur de chaleur et de son non moins magnifique ventilateur (qui fait «bzzzz») est encore difficile à se procurer. Faites le tour des boutiques d'assembleurs (on les reconnaît à l'entassement de cartons en provenance de Taïwan). Vous repartirez peut-être sans le sou, mais avec une nouvelle carte graphique et un disque dur plus puissant.

Le MMX c'est super, mais si je n'ai pas encore de PC ?

Là, c'est plus difficile. Les constructeurs ne savent plus trop où donner de la tête face aux différents modèles de Pentium disponibles. Faut-il proposer des Pentium, des Pentium MMX, des Pentium Pro (dont le prix ne va pas tarder à baisser), ou attendre le Klamath... Pour le moment, seuls Brett, Carri, Dell et Gateway proposent des PC architecturés autour de Pentium MMX, mais le prix des machines varient de 14 500 à 21 700 francs... Quant aux assembleurs, ils semblent encore attendre que les prix baissent pour que l'offre soit alléchante.

Pour conclure, le MMX est-il donc indispensable ?

Pas du tout. Pour le moment, un tel investissement paraît superflu aux possesseurs d'une configuration de compét' : autant attendre un peu de voir de quelle façon les jeux intégreront cette nouvelle technologie. Pour les autres, qui ne possèdent pas de PC ou qui ont une vieille machine, pourquoi pas. Mais je sais bien qu'il y aura toujours des fondus de matos qui voudront posséder la machine à la pointe du progrès...

▶▶▶

C'est bien le MMX, mais peut-on facilement trafiquer sa bécane ?

Éternelle angoisse du joueur PCiste : tous les ans, le matériel évolue, et il faut bien, un jour ou l'autre, passer à la vitesse supérieure. Il n'est bien sûr pas nécessaire de racheter une configuration complète à chaque fois, un «simple» changement de processeur est parfois suffisant. S'il y a des guillemets autour du mot simple, c'est que ça ne l'est pas tant que ça. Tout d'abord, mieux vaut posséder un Pentium si l'on veut passer au MMX. Dans le cas contraire, il faut racheter une carte-mère complète, et son installation est plutôt ardue pour le néophyte. Bien sûr, vous pouvez la faire installer dans n'importe quelle boutique d'assembleurs, mais cela augmentera encore le coût. Vient ensuite le problème de la fréquence. Hé oui, il faut que la fréquence externe du processeur soit la même que celle de la carte-mère. Là encore, renseignez-vous auprès de votre revendeur. Sachez aussi que des Overdrives MMX sont annoncés. Ils vous permettront en fait de mettre à jour votre Pentium sans changer le processeur. Moins onéreux qu'un processeur complet, il n'offrent quand même pas autant de puissance, mais ce n'est pas si mal pour les budgets les plus serrés. Si vous décidiez de changer simplement le processeur, la manipulation n'est pas bien difficile : une fois l'unité centrale ouverte, ordinateur débranché, vous verrez le processeur sous son ventilateur. À côté du support, il y a une petite manette, c'est ce que l'on appelle un support ZIF (Zero Insertion Force). Ramenez la manette vers vous, le processeur sort de son logement sans problème. Positionnez le nouveau processeur, sans vous tromper de sens, et rabaissez la manette. Et voilà ! Evidemment, si vous n'êtes pas sûr de vous, demandez conseil à quelqu'un qui s'y connaît un minimum...

On avait «Intel Inside» pour dire que son ordinateur était plus cher que celui du voisin, voici maintenant le logo «MMX Intel Inside» pour dire que cette fois-ci, il contient quelque chose en plus. En attendant le M2 et le K6, bien sûr...





Contrairement à ce que l'on aurait pu croire, la seule option nouvelle qu'apporte le MMX à Pod, c'est le Dolby Surround. À ceux qui possèdent un ampli approprié, bien sûr, et cinq enceintes, c'est évident...

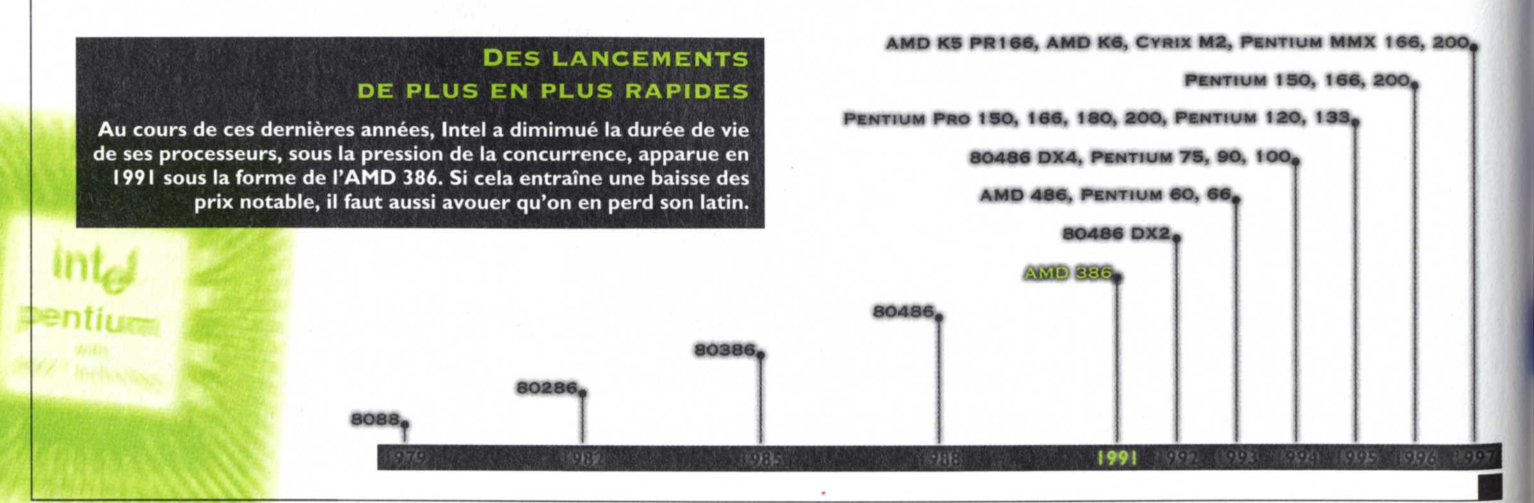
Et la concurrence, elle fait quoi pendant ce temps ?

Ne vous inquiétez pas pour elle, beaucoup de choses sont annoncées. Ainsi, AMD a acheté une licence MMX auprès d'Intel pour éviter les frais de développement, et son nouveau processeur, le K6, est annoncé pour le mois de mars. Chez Cyrix, on préfère les recettes maisons : le M2, devant être disponible au courant du mois d'avril, a donc été développé en interne, sans l'aide de personne. AMD et Cyrix viendront donc bientôt rogner une partie des bénefs d'Intel, grâce à une stratégie commerciale toujours très agressive et des processeurs qui s'annoncent plus rapides que les Pentium MMX. Cela promet une baisse des prix significative, comme pour les Pentium. Vous savez ce que va faire Intel pour contrer cela ? Hé bien, comme d'habitude : lancer une nouvelle génération de processeurs encore plus puissants ! On devrait donc sous peu voir débarquer le Klamath, c'est son nom de code, qui est un Pentium Pro doté des fonctions MMX. Et qui nécessitera un changement de carte-mère... ■

On devrait donc sous peu voir débarquer le Klamath, un Pentium Pro doté des fonctions MMX.

Des lancements de plus en plus rapides

Au cours de ces dernières années, Intel a dimimué la durée de vie de ses processeurs, sous la pression de la concurrence, apparue en 1991 sous la forme de l'AMD 386. Si cela entraîne une baisse des prix notable, il faut aussi avouer qu'on en perd son latin.



Rama

Tais-toi et rame !

INSPIRÉE DU CÉLEBRE ROMAN DE SCIENCE-FICTION RAMA D'ARTHUR C. CLARKE, CETTE AVENTURE VOUS METTRA AU CŒUR D'UNE EXPÉDITION DANGEREUSE ET DIFFICILE DONT SEULS LES JOUEURS LES PLUS PERSPICACES POURRONT VOIR LA FIN.

EN RÉSUMÉ

Les hommes savent qu'ils ne sont plus seuls dans l'univers depuis qu'un vaisseau de la taille d'un continent surnommé Rama est rentré dans notre système solaire. Mais pourquoi Rama ne répond-il pas aux signaux de bienvenue ? Rama est-il une menace ou un formidable espoir pour l'humanité ? Pour en savoir plus, la Terre a envoyé une équipe d'astronautes, la mission Newton. Son but est de prendre contact avec les extraterrestres par tous les moyens, en trouvant d'abord une méthode pour communiquer avec une culture totalement différente. Peut-être par un langage universel : les mathématiques. Rama est un jeu d'aventure qui tourne autour d'épreuves logiques. Il n'y a pas d'humour, pas d'interaction avec les autres membres de l'équipe, mais juste un enchaînement de casse-tête mathématiques d'une difficulté croissante mais beaucoup trop élevée pour le commun des mortels : qui a déjà entendu parler de la base 8 ou 16 ? À part Bilou et quelques crackers, personne !

L'ARRI

CLARK

éditeur
SIERRA

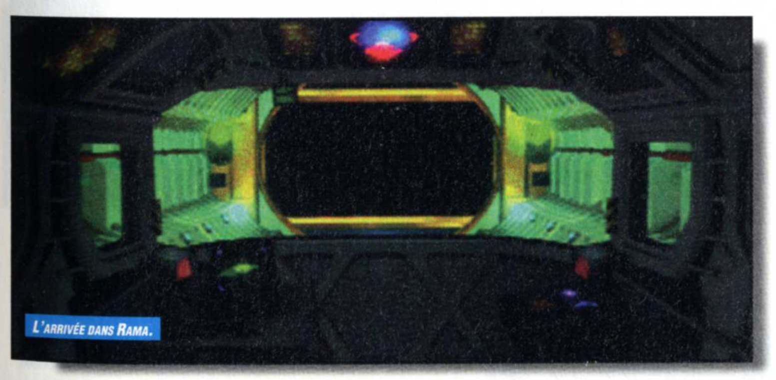
configuration
486DX 33,
8 Mo, SVGA

textes et voix
FRANÇAIS

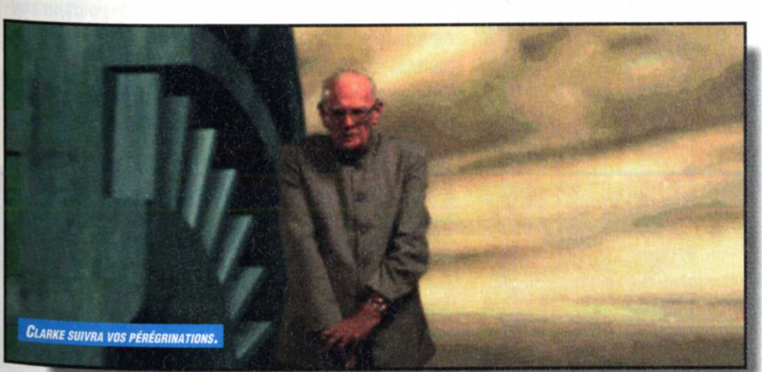
sortie
DÉCEMBRE 96

Les déplacements

Pour éviter les répétitions, les déplacements seront indiqués par les abréviations suivantes : A = Avant, G = Gauche, D = Droite, R = Reculer, H = regarder vers le haut, B = regardez vers le bas. A-G signifie bien sûr qu'il faut aller vers l'avant gauche (A-D pour Avant-Droit).


L'arrivée dans Rama.


Les ordinateurs sont de bonnes sources d'information.


Clarke suivra vos pérégrinations.

Bon à savoir

En suivant la solution de Rama, vous remarquerez que les objets indiqués ne sont pas forcément là où je les indique. C'est tout simplement parce que les emplacements des objets sont plus ou moins aléatoires. Quand vous n'aurez pas les objets pour résoudre une énigme, il vous faudra les chercher dans Rama (ils traînent le plus souvent par terre). De plus, les objets sont invisibles selon l'angle de vue : à chaque déplacement, faites une rotation à 360° pour inspecter la zone autour de votre personnage. Enfin, même après avoir pris tous les objets d'un lieu, vous pourrez en trouver d'autres en y revenant (c'est le cas des décharges, du bassin d'épuration et de la boîte de spécimen). N'oubliez donc pas de PRENDRE TOUT ce qui traîne, même si la solution n'y fait pas référence !

Arrivée sur Rama

Après avoir été accueilli par Nicole, A, G, A, A. Consultez l'ordinateur pour lire le courrier envoyé par les autres membres d'équipage (lancez les messages en appuyant sur la touche «Marche», comme pour un magnétophone). Lisez absolument les messages de Wakefield et O'Toole.

Cliquez sur «Retour» et «Quitter» puis G, A, A, A, A, G, A. Descendez l'échelle, D, A, regardez la machine afin de prendre la clef du casier 6 posée dessus. Remontez l'échelle, A, D, A, D. Vous êtes devant les casiers : utilisez les clés 2 et 6 pour ouvrir ces deux casiers et prenez les objets qu'ils contiennent. Prenez aussi le contenu du casier 9 (il sera ouvert grâce au message de Wakefield). Utilisez la nouvelle clef trouvée pour prendre les objets dans le casier 7.

Combinez chacun des deux cubes de données avec votre ordinateur-bracelet pour lire les messages (l'un deux est codé). G, A, A, D, A, G et montez dans le téléphérique. Composez le code 4143 (d'après le message d'O'Tool) en appuyant sur les boutons jaunes, puis enfoncez le bouton rouge et «admirez» le paysage.

Coup de pub

D, A, prenez la note laissée par Nicole et le cube de données : lisez-les et vous en saurez plus sur le prochain bouquin d'Arthur C. Clarke (sacré coup de pub, non ?). G, G, A, D, ouvrez la boîte d'échantillon pour prendre tout ce qui s'y trouve. Les autres membres de l'équipage peuvent mettre de nouveaux objets dans cette boîte, ainsi que dans le réfrigérateur à côté ; alors, revenez y faire un tour de temps en temps. G, G, A et après la rencontre avec Tyrgenyev, A, A, A.

La carte centrale

La carte de Rama s'est activée : les points rouges correspondent à des lieux que l'on peut visiter (de nouveaux lieux pourront apparaître) et où vous rencontrerez (aléatoirement) les autres membres d'équipage identifiés par un numéro, ainsi que les robots extraterrestres (les «biotes»), identifiés par des symboles verts. Si vous arrivez dans une zone parcourue par un biote crabe (symbolisé par un triangle vert) ou un biote araignée (une croix), fouillez en cliquant hors de la zone sélectionnée.

Parcourez rapidement (sans y aller) les différentes zones jusqu'à ce que vous trouviez Desjardin (le numéro 012). Si vous tombez par hasard sur le robot mille-pattes (représenté par quatre points en ligne), restez dans la zone pour l'attendre : il pourra laisser tomber une plaque symbole : prenez cette plaque (si vous rencontrez encore ce robot, il peut laisser tomber d'autres plaques).

Puck et Poch sont sur un bateau

Allez à la **biote décharge**, A, G, A, D, D, A, A. Wilson vous donnera un cube de données (comme toujours, lisez ce cube). G, G, A, D, A, D, A, D, ramassez le cristal rouge tombé de la sphère brisée. G, A, D, A. Vous arrivez dans le biote garage : utilisez Puck (le petit Elfe informatique) sur les biotes (robots) entreposés pour connaître leurs noms et leurs fonctions. Sortez du garage, G, A, A, D, A et vérifiez qu'il n'y ait pas d'objets posés sous la grande colonne oblique en regardant à droite et à gauche.


La barrière électrique n'arretera personne

Garde barrière

Revenez à la carte centrale en allant tout droit puis allez au point rouge de la **barrière électrique**. A, écoutez les réflexions de Takagishi et observez que la barrière électrique reste momentanément éteinte toutes les neuf impulsions : passez à ce moment-là pour ne pas être grillé. G, prenez les objets s'il y en a et actionnez l'interrupteur pour couper la barrière (je ne voudrais pas être médisant, mais Takagishi ne pouvait pas trouver ça tout seul ?). D, D, A, touchez la colonne de droite qui porte un symbole rouge.


Rama commence à révéler ses secrets

Les problèmes commencent

Voila le premier puzzle (le code change à chaque partie) : il faut mettre une plaque symbole dans les trous vides (un ou plusieurs, c'est variable) pour compléter les lignes.

Par exemple, s'il y a un triangle (3 côtés) puis un carré (4 côtés), il faudra un mettre un pentagone (5 côtés). Si le triangle a 2 points et le carré 3, il faudra mettre un pentagone à 4 points.

Quand vous choisirez un symbole, faites attention aussi à l'orientation de la figure, à la couleur des points et au sens de la progression (ça peut être 3, 2, 1 ou 3, 4, 5...).

Si vous n'avez pas le symbole manquant, vous pouvez soit vous balader dans Rama pour le trouver, soit faire deux essais avec un symbole quelconque : le code changera et vous proposera d'autres symboles.

Avec le bon symbole, la porte s'ouvre. Entrez et prenez tous les objets qui traînent (vérifiez toujours en tournant à 360° : c'est la dernière fois que je vous le rappelle, après vous allez croire que je suis gâteux).

Utilisez l'ordinateur à gauche du centre de la salle (on l'allume en appuyant sur les trois boutons violets en haut) et appuyez sur tous les autres boutons pour en savoir plus sur Rama.

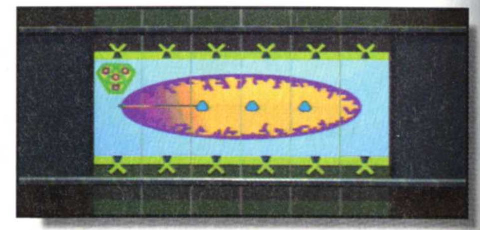
La chasse aux indices

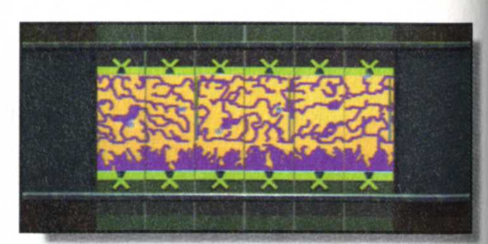
Enfoncez surtout le bouton jaune puis retournez-vous et allez voir le panneau de **GAUCHE** en face. Posez les artefacts dans les cases pour constituer le même dessin que sur la photo : c'est le plan d'un labyrinthe.

Regardez maintenant le panneau de **DROITE** et mettez les six autres artefacts comme sur la photo (c'est le plan de Rama : vous pouvez cliquer sur les points blancs pour voir les lieux et les points rouges correspondent aux objets qui n'ont pas encore été pris).

Remarque : s'il vous manque des artefacts pour les deux panneaux, continuez la solution et revenez plus tard les compléter.

Allez devant la seconde porte fermée et cliquez aussi sur la colonne de droite pour placer les plaques symboles qui complèteront le code (il varie à chaque partie).



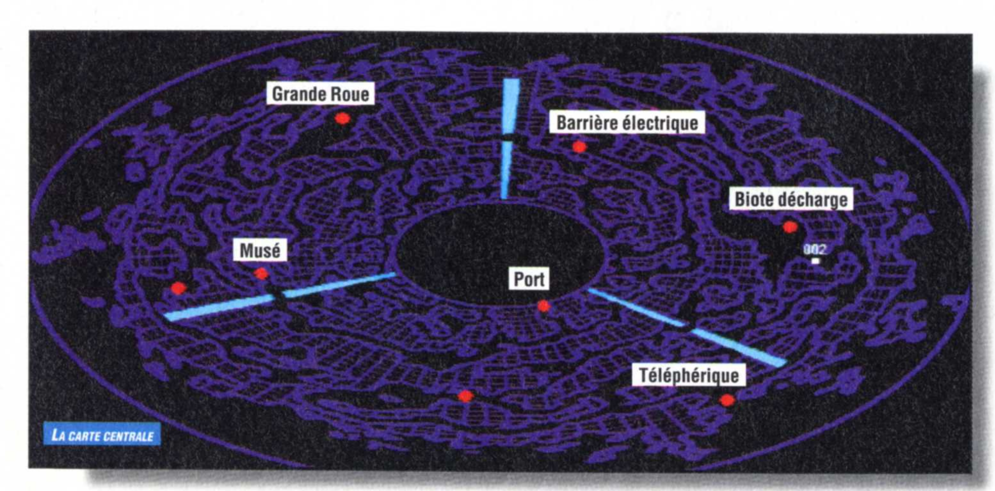


La station d'épuration

Quand la porte sera ouverte, A, A, D, A, G, A, regardez l'animation du biote puis A, A et prenez la boîte biote. Examinez la boîte dans votre inventaire en la faisant tourner (clic de droite sur la boîte puis mettez le pointeur souris à gauche ou à droite de la boîte et cliquez pour la faire tourner) : le bout triangulaire ne vous dit rien ?

R, G, regardez le multi-outils de l'Isa dans votre inventaire : appuyez plusieurs fois sur le bouton du multi-outils


Tournez les objets



La carte centrale

jusqu'à ce qu'il émette une lumière. Combinez alors le multi-outils avec le tesson rouge (le bout de cristal) et utilisez-le sur la console pour appeler l'ascenseur. R, montez dans l'ascenseur, utilisez encore la lumière rouge du multi-outils sur l'ascenseur pour descendre.


CE BIOTE VOUS MONTRE QUOI FAIRE

Fouillez la station d'épuration pour prendre tous les objets dans «l'eau» et remontez en utilisant encore le rayon lumineux (revenez dans ce lieu de temps en temps car de nouveaux objets pourront apparaître). Retournez devant l'interrupteur de la barrière électrique, placez la boîte biote sur l'interrupteur puis prenez la plaque symbole dans la boîte biote. Allez dans la carte centrale et dirigez-vous vers la salle du **téléphérique**. Prenez la boîte de poudre dans le réfrigérateur, retournez à la carte centrale et allez à la **Grande Roue**.

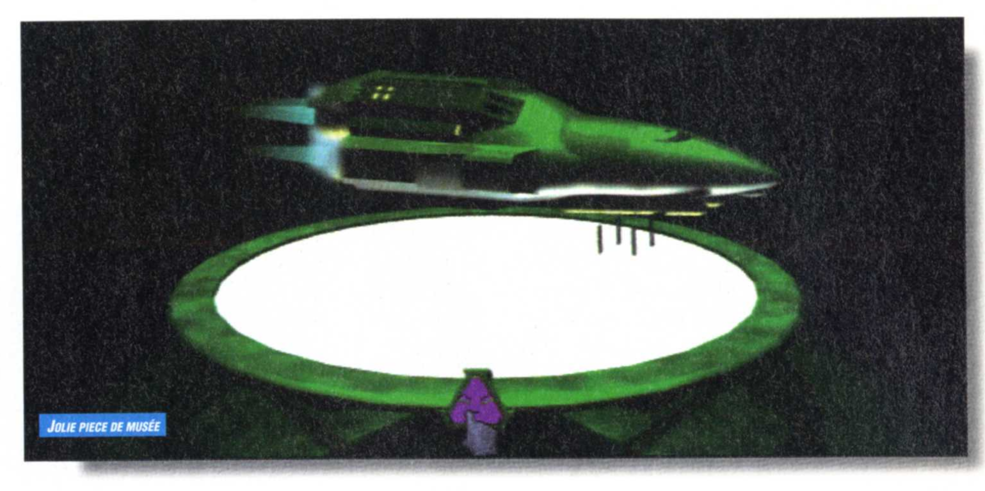
La machine à laver

Francesca vous remet une carte de décryptage : utilisez-la dans votre ordinateur-bracelet et vous pourrez lire le message crypté (ainsi que tous les autres qui arriveront). A (prenez une plaque s'il y en a une dans la fosse par terre), R, D, A, A, D. Cueillez une graine de métal qui sort de l'un des petits cônes en pierre sur le sol. G, G, A , D, A, ramassez la barre en acier à gauche de l'appareil endommagé. G, A, A, mettez la graine d'acier dans le «trèfle» sur la console centrale et la boîte de poudre dans l'emplacement correspondant. Tournez la molette à gauche une fois (la boule à côté de la molette devient verte). Reculez puis regardez le mécanisme à droite.


FRANCESCA A UN SOURIRE CARNASSIER

Appuyez sur le bouton triangulaire pour nettoyer le plateau. La barre verte à gauche indique que vous pouvez nettoyer quatre objets : placez une par une les plaques (et artefacts) tachés sur le plateau et appuyez sur le bouton triangulaire pour les nettoyer. Si vous ne pouvez pas nettoyer tous vos objets, retourner voir si une nouvelle graine d'acier n'a pas poussé là où vous avez pris la première graine (la croissance des graines est aléatoire).
Allez à la carte centrale et cherchez Wakefield (le numéro 009) pour qu'il vous remette une lentille. Allez à la **grande roue** et utilisez les trois lentilles sur le canon au centre de


LE CANON VOUS RENDRA SERVICE


JOLIE PIECE DE MUSÉE

cette zone. Après le tir, allez à la zone du **biote décharge**. A, G, A : le bloc transparent a fondu et vous pouvez prendre la plaque.

Une araignée au plafond

Vous devez maintenant avoir suffisamment de plaques propres, alors retournons à la **barrière électrique**. Entrez dans le bâtiment, complétez si possible les panneaux (celui de droite et/ou gauche) et descendez dans la salle où vous avez pris l'ascenseur pour la station d'épuration. Allez devant la porte à gauche et complétez le code. A, A, G, A, G, A, A, D, A, D, cliquez une fois sur le dispositif pour immobiliser le biote araignée.
D, A, G, A, A, G, prenez la palette avienne sur le sol puis examinez la console sur le mur. Actionnez le levier du moniteur (vous pouvez regarder l'écran de plus près) Revenez à la carte centrale (lisez au passage le cube de données que vous donnera Desjardin) et allez au **musée**.

C'est la base. Voyons !

Avancez jusqu'à la construction rouge et utilisez les artefacts pour ouvrir la porte, comme d'habitude. A, G et regardez les trois ordinateurs : le premier vous demandera de répéter le chiffre affiché, le second vous demandera d'indiquer le nombre de symboles apparus à l'écran et le troisième vous demandera le résultat d'additions et de soustractions (voir tableau). Enfoncez les touches à droite pour répondre.
Après un certain nombre d'essais réussis, vous pourrez activer le levier d'ouverture sous l'ordinateur de gauche et prendre une pierre rouge sous l'ordinateur de droite (ce qui reste dans l'ordinateur du milieu n'est plus utilisable).

Les ordinateurs

Entrez dans la salle, regardez les différents objets qui décorent la salle (certains peuvent être mis en route en appuyant sur les boutons) et allez devant la porte au fond. Complétez le code puis appuyez sur le bouton triangulaire violet pour faire monter l'ascenseur. Entrez dans la nouvelle pièce et regardez les trois ordinateurs sur la gauche. Ce sont les mêmes épreuves que précédemment mais avec une base numérique différente : en base 16 (c'est-à-dire avec 16 chiffres). Je m'explique : les 8 premiers symboles sur les ordinateurs correspondent aux chiffres 0 à 7 et les 8 symboles sur la seconde lignes aux chiffres 9 à 15.
Pour convertir un nombre de la base 10 (la base que nous utilisons dans la vie courante et qui comporte 10 chiffres de 0 à 9) en base 16, il faut le transformer en puissance de 16 (1, 16, 256, 4096...).

▸▸▸

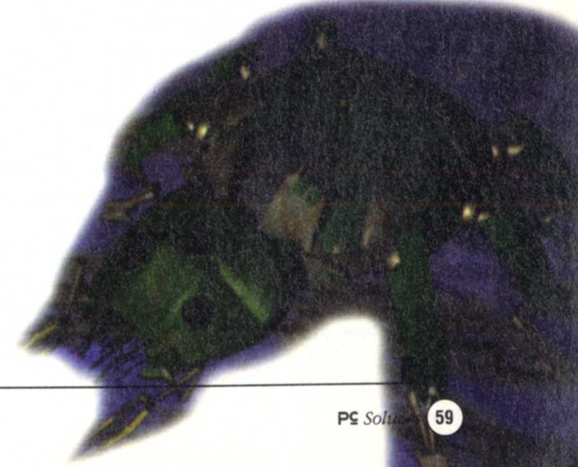
Exemples :

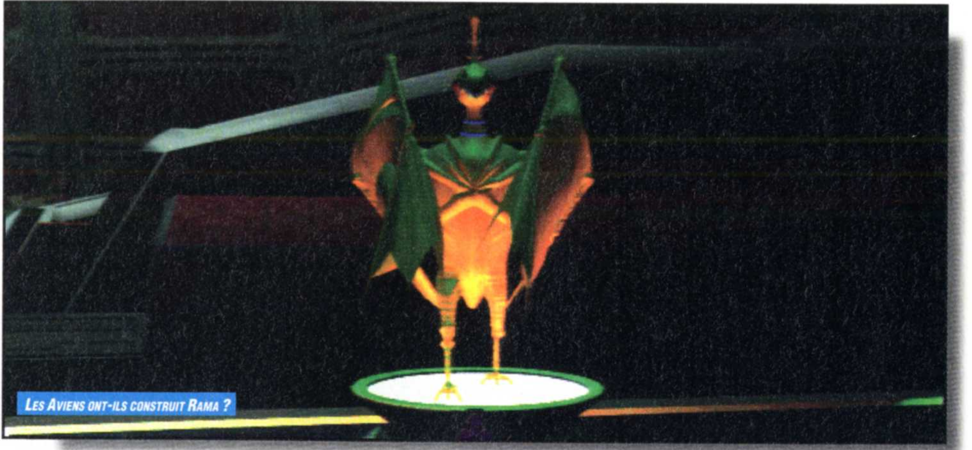
Base 10	Conversion	Base 16
5	5*16^0=5	5
25	(1*16^1) + (9*16^0)	1 et 9
48	(3*16^1) + (0*16^1)	3 et 0
99	(6*16^1) + (3*16^0)	6 et 3
9999	(2*16^3)+(7*16^7)+(0*16^2)+(15*16^0)	2,7,0 et 15


CES ORDINATEURS SERONT VOTRE PIRE CAUCHEMARD

Remarque : **en base 10, on a bien :**
5= 5*10^0=5*1=5
25=(2*10^1)+(5*10^0)=20+5=25
48=(4*10^1)+(8*10^0)=40+8=48
99=(9*10^1)+(9*10^0)=90+9=99
9999=(9*10^3)+(9*10^2)+(9*10^1)+(9*10^0)
=9000+900+90+9=9999

Si vous ne comprenez rien aux mathématiques, j'ai bien peur que votre aventure dans Rama s'arrête là mais je n'y suis pour rien : l'épreuve est aléatoire et je ne peux qu'indiquer la méthode pour la résoudre. Si vous avez des réclamations pour cette épreuve qui risque d'en laisser plus d'un sur le carreau, voyez avec Sierra (et rappelez-vous la note que nous avions mise à Rama dans le test de PC Soluces 8).




Les Aviens ont-ils construit Rama ?

L'ordinateur de gauche ne devrait pas vous poser trop de problèmes (il faut refaire la séquence de chiffres) et vous permettra d'ouvrir la porte. Pour les deux autres, c'est aussi une épreuve de calcul (l'hexagone représente le signe «plus» et l'hexagone creux le signe «moins») et une épreuve de comptage : n'oubliez pas de prendre les objets quand vous aurez gagné. Avancez dans la salle : c'est le musée de la culture avienne. Examinez tous les objets dans la salle et, surtout, prenez l'outil avien sur l'un des piédestaux. Complétez le code de l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Encore trois ordinateurs, mais cette fois, les calculs sont faits en base 8 (c'est-à-dire avec 8 chiffres et des puissances de 8 : c'est le même principe qu'en base 16 ou 10, les chiffres sont juste colorés). Les nombres vont de 0 à 7 et pour l'épreuve de calcul, le signe blanc-rouge correspond au «plus» et le signe bleu-blanc au «moins». Prenez les objets des ordinateurs et entrez. Ramassez le joyau vert indigo au centre de la salle puis revenez à l'ascenseur. Mettez les trois pierres rouges dans le réceptacle au centre de l'ascenseur et prenez la table de correspondance qui vient d'apparaître.

Le bon samaritain

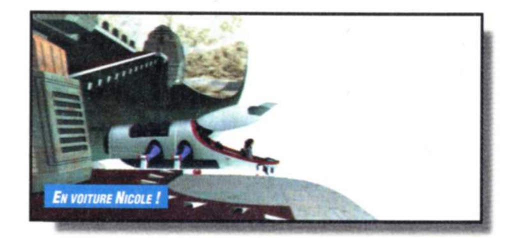
Allez maintenant à la **Grande roue**. A, D, A, A, G, A, D, A : une créature volante est prise au piège. Examinez la boîte qui fait des étincelles derrière la créature et coupez le câble avec l'outil avien. Reculez puis libérez la créature avec la barre tordue et prenez le collier qu'elle vous laisse. Allez au canon (toujours dans la même zone), A, A puis descendez dans la grande roue et montez sur la plate-forme : la construction au loin se met à tourner. G, A, A, A, D, A, A : vous êtes dans la salle de contrôle. Appuyez sur le bouton de gauche puis sur celui de droite : le biote insecte libère les biotes dangereux (méfiez-vous des croix qui symbolisent les biotes araignées dans la carte centrale : elles vous tueront).

Opération de secours

Sortez de la grande roue en faisant le chemin inverse, retournez à la **Biote décharge** et allez au garage. Prenez la grille déposée par terre au fond du garage et repartez pour la **Grande Roue**. Descendez dans la grande roue et faites encore G, A, A, A, D, A, A pour entrer dans la salle de contrôle. Posez la grille sur le pilier central et utilisez-la comme une échelle afin de prendre la plaque vierge en haut du pilier.

Retournez dans la carte centrale et cherchez Heilmann (007) dans les différentes zones pour connaître ses inquiétudes sur Rama. Allez ensuite au **Port** pour rencontrer Brown (005) : G, A, D. Brown vous remet un cube de données. Lisez les messages que contient le cube sur votre ordinateur bracelet puis avancez jusqu'au port.

Avant de descendre, remarquez la seconde bombe placée en haut de la rampe, derrière le pylône de droite. Descendez ensuite la rampe et montez dans la navette avec Nicole.


En voiture Nicole !

Les clés de la ville

Montez l'escalier et utilisez la palette avienne dans la fente à gauche pour ouvrir la porte. Avancez, ramassez le cube de données et lisez-le sur votre ordinateur. A, A, A : vous êtes sur la place avienne face à une construction triangulaire. À partir de là, D, A, D, A, A : admirez le tableau. R, G, A, G, G, A, A, G, A Vous êtes en face d'une console : mettez dans l'emplacement la plaque vierge puis utilisez le bouton triangulaire vert deux fois pour amenez la tête de lecture vers l'extrémité droite. Reprenez la plaque, allez vous replacer devant la construction triangulaire au centre de la place avienne et dirigez-vous vers la droite.

Le labyrinthe

C'est l'entrée d'un labyrinthe dont le plan est ci-contre. Prenez les cinq diapasons aux emplacements indiqués puis allez sur la place des arachno-pieuvres. Inspectez la place : vous trouverez dans l'aile droite un filtre bleu et un joyau, un autre joyau dans la première aile à gauche et la caméra de Takagishi dans la deuxième aile à gauche. Examinez la caméra dans l'inventaire, faites-la tourner pour prendre le cube de données et lisez le cube sur votre ordinateur. Allez maintenant dans la place des humains. À partir de l'entrée de la salle, D, A, A : la porte est inaccessible à cause d'un fossé insondable. G, G, A, A, D, A, D, A : ramassez le joyau. G, G, A, D, D, A, A, D : un autre joyau. D, A, A, D, D, A, D et examinez la sculpture. Trouvez parmi vos cinq diapasons celui qui émet une lumière bleue (il suffit d'appuyer sur le bouton qui équipe chaque diapason).

Evolution naturelle

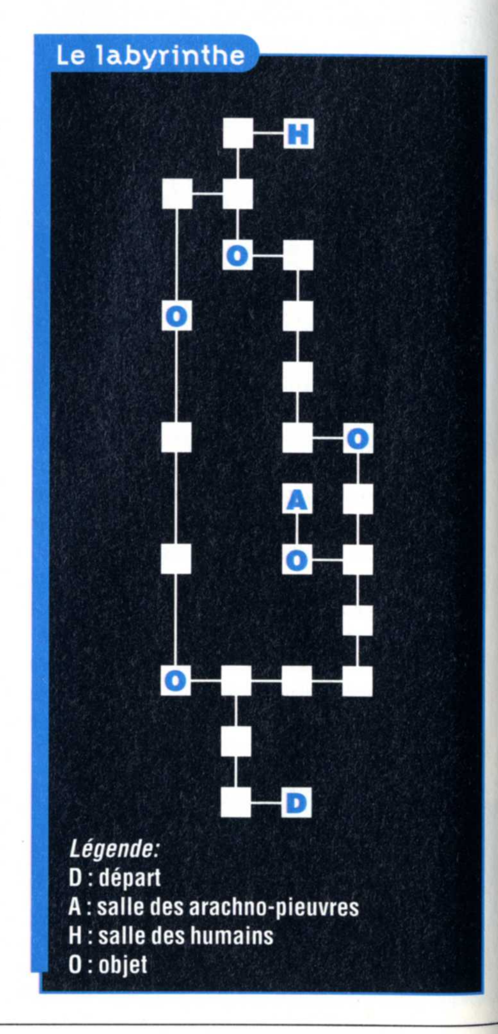
Retournez-vous pour voir comment le biote insecte passe la porte puis combinez le multi-outils avec le filtre bleu (retirez l'éclat rouge du multi-outils si nécessaire) dans l'inventaire. Réglez le multi-outils en lampe de poche et ouvrez la porte avec.

Entrez dans la cabine et installez-vous dans le siège. À chaque fois que vous presserez le gros bouton rouge, vous atteindrez une salle avec neuf écrans et trois boutons représentant trois formes de vie terrestres. Le but est de remettre les animaux dans l'ordre de l'évolution naturelle des espèces : protozoaire, fourmi, escargot, grenouille, chat, aigle, otarie, vache et éléphant. Complétez les écrans en passant dans les trois premières salles grâce à la cabine et la dernière salle sera enfin ouverte (c'est la salle qu'on voit à droite sur le schéma en dessous du gros bouton rouge).


L'évolution des espèces selon les Raméens

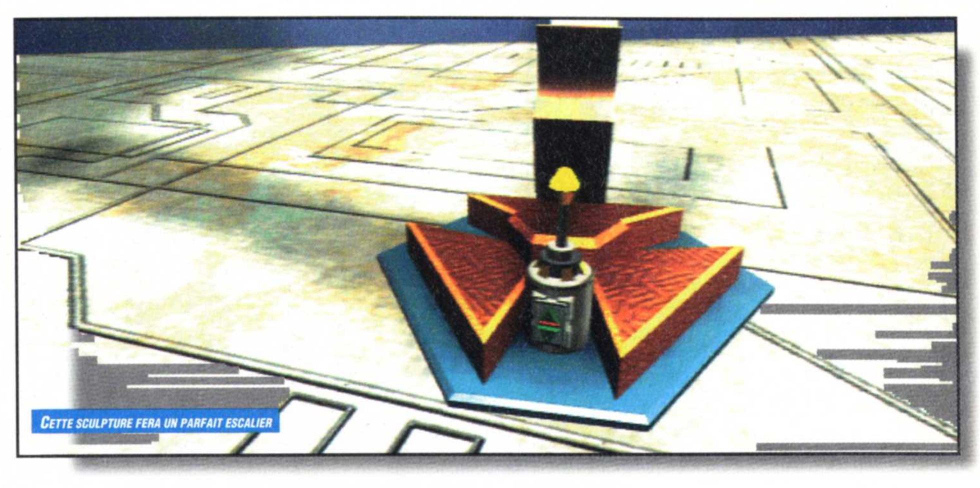
Prisme de tête

Installez-vous dans l'autre siège et appuyez encore sur le bouton rouge : vous arrivez devant une autre pièce. Enfoncez le bouton jaune qui se trouve dans cette pièce puis reprenez les deux cabines pour revenir dans la salle des humains. Allez dans la salle des arachno-pieuvres et, à partir de l'entrée, suivez le chemin G, A, D, A, D, A. Cette salle contient trois piédestaux : un vert, un noir et un blanc.






O'TOOL A LAISSÉ DES INDICES


CETTE SCULPTURE FERA UN PARFAIT ESCALIER

Placez sur le piédestal vert le joyau vert-vert afin de prendre la photo. Examinez la photo en la faisant tourner pour connaître une partie du code. Mettez le joyau bleu-jaune dans le piédestal blanc pour prendre le joyau. Regardez le piédestal central noir : vous n'avez pas le joyau indiqué mais faites tourner le prisme cinq fois en utilisant les boutons blancs autour du piédestal. Utilisez ensuite le multi-outils en mode lampe de poche et utilisez-le sur le prisme (il faut que la lumière du multi-outils soit blanche : pensez à enlever le filtre bleu si vous ne l'avez pas déjà fait). Prenez le prisme, sortez et allez devant la sculpture triangulaire au centre de la salle des arachno-pieuvres.
Rapprochez-vous de la sculpture pour examiner l'appareil extraterrestre à gauche (c'est une forme de serrure). Insérez le prisme dans l'orifice et utilisez le multi-outils pour éclairer le prisme : une porte s'ouvre. Reculez puis avancez dans la pièce.

Ne soyez pas daltonien

Voilà une autre énigme : il faut reproduire sur les trois écrans les mêmes couleurs que celles qui apparaissent au-dessus. Enfoncez le bouton rouge pour allumer les écrans, utilisez les trois leviers de gauche pour régler les couleurs et le bouton de droite pour passer d'un écran à l'autre.
Pour l'écran de droite, il faut mettre les leviers de droite et du centre en bas et celui de gauche aux trois quarts vers le haut.
Pour l'écran du milieu, il faut monter le levier de gauche aux trois quarts, mettre le levier du centre à la moitié et le levier de droite tout en haut.
Pour l'écran de droite, le levier de gauche doit être à la moitié, le bouton central aux trois quarts et le bouton de droite au quart.

Pistonné

Dès que les trois écrans sont bien réglés (marqués d'une croix), une porte s'ouvre. Retraversez le labyrinthe pour revenir à la place avienne (la première place visitée). Mettez-vous face à la construction triangulaire au centre de la salle et allez R, A, G, G, A, A, D, A, D. Utilisez six fois le diapason rouge dans le renfoncement sur le mur pour tourner la rampe qui se trouve à côté de vous vers la porte ouverte en haut. R, G, G, A, A , G, G : prenez l'appareil inconnu (un piston) par terre.
A, A, D, A, D : examinez la base de ce qui ressemble à une sculpture et placer le piston dessus. Appuyez ensuite sur le piston pour renverser la sculpture. Reculez puis utilisez la sculpture comme un escalier.
Prenez le perchoir avien sur la droite, descendez l'escalier puis A, G, A, D, D, A, A, G. Placez le collier avien sur la statue, tournez-vous vers la droite, posez le perchoir sur l'escalier et tournez la poignée au-dessus de la porte triangulaire. Reculez puis entrez dans la pièce.
Enfoncez le piston rouge pour mettre en route l'appareil, tournez le cadran de gauche jusqu'à ce que la figure sur le moniteur ressemble à une pastèque (la même que sur le tableau que vous avez vu dans la salle) et tirez alors le levier à droite. R, G, A, A, D, D, A, A, G, A, A, A.

Substances hallucinogènes

Vous êtes dans le nid avien en train de regarder vers le bas et les marches se sont rétractées, vous empêchant de ressortir du nid. A, H, G, A, A. Un avien vous tend une pastèque : prenez-la. Transformez votre multi-outils en couteau et coupez la pastèque. Transformez ensuite le multi-outils en cuillère et utilisez-la pour manger un morceau de pastèque. Donnez l'autre morceau de pastèque à l'avien, utilisez le levier du distributeur pour prendre quelques pastèques (la pastèque permet de voir les ultra-violets temporairement) et coupez-les afin de les préparer à la consommation.

Au théâtre ce soir

Montez dans l'ascenseur au fond de la salle, prenez le cadeau que vous tend l'avien à droite. Tournez-vous pour contempler la salle puis revenez face au «roi» et attendez qu'il fasse redescendre l'ascenseur. Retournez à l'échelle centrale, B, A, H, G, A. Les acteurs aviens sortent du théâtre : A, G, A, prenez la gourde d'huile à côté de celle qui est allumée. D, A, A, A, D, D : un avien s'envole. G, prenez le pendentif sur le portemanteau de gauche, D, A, A.


DANS LE POULAILLER

Mets de l'huile

Allez ensuite vers l'A-G, G, A, A pour revenir à l'échelle centrale. D, et essayez de faire tourner le mécanisme cranté vert. Quand il se bloquera, versez-lui dessus l'huile de la gourde et faites-le encore tourner. R, G, A, G, B, A, H, G, A, G. Notez les chiffres au-dessus de la porte (11, 8 et 3 en avien).G, A, A, G, A, G, A, mangez un bout de pastèque pour lire les chiffres avien sur le mur (6, 9 et 8). D, A, D, A, D, A, mangez un autre bout de pastèque



pour lire la correspondance des chiffres entre les humains, les aviens et les arachno-pieuvres sur le mur. Remarquez que seul le nombre quatre correspond dans les trois cultures. D, A, G, G, G, A, A, A, H, A, B, A, D, H, A, A, B, G, A. Vous êtes maintenant au niveau 1 face à une porte fermée (notez les chiffres au-dessus de la porte : 7, 2 et 15). Avancez et utilisez le cadeau avaient pour ouvrir la porte en enfonçant les touches 7, 2 et 15 (les boutons de la première ligne correspondent aux chiffres 0 à 7, les boutons de la deuxième ligne aux chiffres 8 à 15).
A, A, tournez la grosse molette rouge deux fois pour allumer le moniteur puis regardez le clavier à droite. Sur ce clavier, les chiffres vont de 1 (en haut à gauche) à 15 et le 0 est en bas à droite. Composez le (11, 8, 3) pour régler le moniteur sur la salle de classe puis baissez le levier à droite du clavier tout en bas. D, A, recomposez le code (7, 2, 15) sur le cadeau avien pour ouvrir la porte.

La vidange de la piscine

A, A, B, A, A, H, A, G, H, A, B, G, A, D, A, A, G, A, H. Agrippez-vous aux barres pour monter dans la salle au-dessus. Prenez le grappin à gauche et descendez en réutilisant les barres. A, A, A, A, B, A, A, H, G, A, A, A, D, A, A, A, D. Attachez le grappin à la poignée de l'ascenseur et descendez.
A, D, A, A, G. Prenez le bol sur le rebord droit. A, A, A, A, G, A, A, G, remplissez le bol dans la piscine. A, G, A, regardez le mécanisme de près. Faites une sauvegarde avant de continuer car il va falloir faire beaucoup de chose et les risques d'erreurs sont nombreux.
Utilisez le bol pour faire fondre la rouille et abaissez le levier maintenant dégagé. Cliquez deux fois sur la forme triangulaire au centre du cadran pour la faire pointer vers la gauche. Montez le levier Nord-Est puis appuyez sur le bouton rouge au centre de la forme triangulaire : la piscine de gauche s'est vidée.

▶▶▶



Ce mécanisme est compliqué

Tombé du nid

R, G, G, A, D, A, D, prenez le pendentif apparu dans la piscine vide. R, D, A, A, A, A, D, regrimpez en utilisant la corde, D, A, A, D, A, G, G, A, A, A, H, A, A, B, G, A, D, A, G, A-G, G, G : vous êtes derrière le cylindre violet au niveau 2. Examinez la porte du cylindre et placez successivement les deux pendentifs dans le réceptacle. Prenez la carte magnétique quand le coffre sera ouvert, R, A-G, A, A, B, A, H, A, G, H, A, A, B, G, A, A, réutilisez le cadeau avien pour ouvrir la porte (code 7, 2, 15), A. Notez le code au-dessus de l'ascenseur, à droite (le code est 9,14, 7).
Entrez dans l'ascenseur (flèche A-D), B et tapez le code (9, 14, 7) pour faire monter l'ascenseur. H, G, A, insérez la carte magnétique dans la fente pour allumer l'ordinateur. Tapez le code 6, 9, 8 pour remettre en place les barreaux de l'échelle qui vous permettront de sortir du nid avien (sur le pavé numérique, les chiffres vont de 1 à 15 et le 0 est le dernier chiffre en bas à droite). D, A, composez le code (9, 14, 7), H, D, A, composez le code (7, 2, 15), A, A, H, A.

Ça va péter

En sortant du nid, vous rencontrez Wakefield qui vous donne Falstaff et vous demande de désamorcer les bombes nucléaires. À partir de maintenant, vous n'avez que 6 heures pour désamorcer une bombe, votre ordinateur bracelet indiquant le temps qu'il vous reste. Chaque déplacement consommera un certain temps ainsi que lorsque vous resterez dans un lieu : ne traînez pas et faites des sauvegardes fréquentes pour ne pas tout avoir à recommencer. Allez à la place des arachno-pieuvres au centre du labyrinthe. À partir de l'entrée de la salle, A-D, G, A, A, A, D, A, G. Regardez la serrure à gauche de la porte, mettez l'icône arachno-pieuvre (en forme d'étoile) sur la serrure, ainsi que le pendentif (celui qui a une ficelle). R, A, A, A, D, A-G, A, G, A-D, A, A, D, D, D, A, A, A, A, A.



Wakefield vous confiera Falstaff

Falstaff donne un coup de main

Regardez de près la grille puis la zone gauche de la grille. Utilisez Falstaff sur le joyau de l'autre côté de la grille afin qu'il vous le ramène. R, D, A, D, fouillez le vêtement pour prendre les trois cubes de données et regardez les cubes avec votre ordinateur-bracelet. R, G, G, pressez le troisième bouton blanc en partant de la gauche sur le clavier de gauche, G, G, regardez la machine sur le mur et insérez le joyau jaune-violet dans le réceptacle. Quand le panneau sera levé, prenez tous les joyaux, R, G, A, A, regardez la porte et utilisez le joyau bleu-orange pour ouvrir la porte. A, A, H.



La grille n'empêchera pas Falstaff de passer

Le retour de la base 8

Les couleurs du plafond indiquent deux chiffres en base huit (vous vous souvenez ?). Il y a deux cercles de chiffres, correspondant aux huit carrés de couleur intérieurs et aux huit carrés de couleur extérieurs. La position initiale (le point de référence) est à 3 heures, il est identifiable par les trois petites flèches rouges. Comptez le nombre de «déplacements» faits par le carré blanc intérieur à partir de cette position initiale et multipliez le chiffre obtenu par 8. Comptez aussi le nombre de déplacements faits par le carré blanc extérieur. Additionnez les deux chiffres obtenus et notez le résultat quelque part.



Exemple 1 :
Si le carré intérieur blanc est à 6 heures, il y a deux «déplacements» : le premier chiffre est donc 2 * 8 = 16
Si le carré extérieur blanc est à 9 heures, il y a 4 déplacements : le deuxième chiffre est 4.
Le nombre cherché est donc 16 + 4 = 20
Exemple 2 :
Si le carré blanc intérieur est à 1 heure, il y a 6 déplacements : le premier chiffre est 6 * 8 = 48
Si le carré blanc extérieur est à 3 heures, il y a 0 déplacement : le seconde chiffre est 0
Le nombre cherché sera donc 48 + 0 = 48
Remarque : à chaque fois que vous marchez sur la plaque violette au centre de la pièce, les chiffres du plafond sont changés.
B, G, G, A, regardez la porte et utilisez le joyau jaune-rouge pour passer. A, A, A, A, A, A, D, regardez le mécanisme. Enfoncez le bouton bleu du bas, cliquez sur l'écran pour que le nombre de barres rouges correspondent au nombre qui était indiqué sur le plafond de la salle précédente. Appuyez sur le bouton bleu : les pointes du cercle noir de gauche ont bougé vers l'extérieur et le cercle de droite correspond à celui du plafond. R, G, mettez dans la serrure le joyau vert-rouge pour ouvrir la porte, A, A, G, A, B, A, A, A, D. ►►►



TEST DE LOGIQUE

Le musée des horreurs

Regardez la carte murale, enfoncez le bouton bleu, R, H. Notez le chiffre indiqué sur le plafond (même méthode que précédemment), regardez vers le bas, D, A, A, A. A. Regardez la machine, enfoncez le bouton bleu, faites correspondre le nombre de barres rouges au nombre que vous venez de voir sur le deuxième plafond. R, G, A, D, H, A, D, A, A-G.

Rapprochez-vous de la porte pour l'ouvrir avec le joyau violet-bleu. A, D, A. Vous êtes dans la chambre des trophées, où le docteur Takagishi a fini empaillé !

Mettez-vous en face de la porte fermée et ouvrez-la avec le joyau orange-rouge. A, observez l'arachno-pieuvre et quand elle tapera le chiffre 7 sur son écran, cliquez une fois sur le dessus de la tour colorée pour la faire tourner (le pointeur souris prend la forme d'une main ouverte) puis cliquez sur la deuxième couleur en partant du bas. Prenez le papier que vous tend l'extraterrestre et examinez le dos de ce papier dans votre inventaire : encore une partie du code de la bombe ! Prenez aussi la plaque dorée en haut de la tour colorée et la masse organique dans la gamelle.

À table

G, G, A, A, A, G, A, A, D, A, B, A, A, A, A, G, A, mettez la masse organique puis Falstaff dans le tube du «métro». Vous dirigez maintenant Falstaff. Reprenez la masse organique, appuyez sur le bouton blanc, A, G, prenez le laser sur le mur, R, D, mettez la masse organique dans la gamelle vide de droite. D, prenez la carte d'identité de O'Toole, R, D, A, appuyez sur le bouton blanc, A. Vous reprenez le contrôle du personnage. Il faut maintenant sortir de ces souterrains en refaisant le chemin inverse : G, A-D, A, H pour voir le nombre sur le plafond, B, A, A, A. Refaites sur la console les manipulations pour que le nombre de barres rouges corresponde au nombre que vous venez de voir sur le plafond, R, G, A, regardez vers le haut, A, G, A, A-D, A, A, A, A, A, A, A, A, D, D, D. Remontez la rampe et allez à la place des humains en retraversant le labyrinthe. À partir de l'entrée de la place, allez D, A, A, A.



C'EST LA BOMBE HUMAINE (TÉLÉPHONE)

Désamorçage

Mettez l'icône humaine et le pendentif dans la serrure. R, A, A : vous êtes en face d'une roue de nombres. Il faut que le chiffre 9 soit à droite (à 3 heures) dans les trois cultures. Pour cela, faites tourner trois fois le cercle intérieur, une fois le cercle du milieu et quatre fois le cercle extérieur. A, G, A, D, utilisez le laser sur le miroir du fond, à gauche de l'araignée-biote. D, A, G, A.

Regardez la bombe : il va falloir trouver le code (qui change à chaque partie). Remarquez que le cadran de chiffre est divisé en cinq zones de couleurs (des couleurs oscillant entre le blanc et le noir) : il faudra donc trouvez cinq nombres de quatre chiffres (l'écran indique déjà les deux derniers chiffres du deuxième nombre et les deux premiers chiffres du troisième nombre). Les seuls nombres à utiliser sont indiqués sur le graphique d'O'tool que vous avez pris chez les arachno-pieuvres (pensez à faire tourner le graphique pour voir les chiffres au dos).

Pour savoir quel sont les cinq bons nombres à utiliser, il faut que vous regardiez les objets suivants de votre inventaire :

La carte d'identité de O'Tool : deux numéros entourés en rouge

La page de catéchisme : deux numéros inscrits au dos.

La photo d'O'Tool : un numéro marqué au dos.

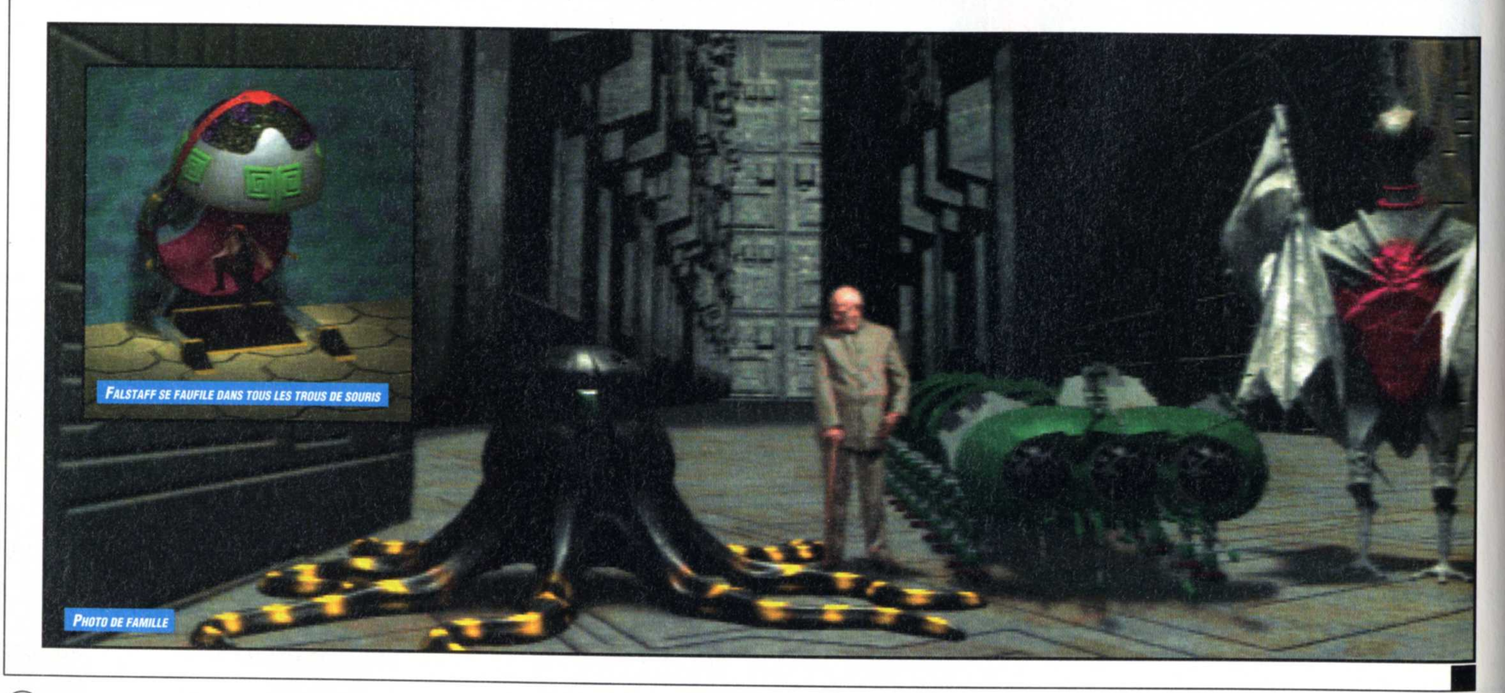
Les numéros trouvés sur ces objets correspondent aux numéros des nombres sur le graphique d'O'Tool.

Par exemple, si le numéro derrière la photo d'O'Tool est le 20, il faut consulter le graphique d'O'Tool pour savoir que cela correspond au nombre 0421 (respectez les 0 quand vous taperez le code sur l'écran de la bombe).

Le problème reste de savoir où placer ces nombres sur l'écran. Avec l'inscription au dos de la page de catéchisme, vous connaissez quand même la position de deux des nombres. Grâce aux chiffres qui étaient déjà sur le cadran de la bombe, vous pouvez encore placer deux autres nombres : celui dont les deux premiers chiffres correspondent à ceux de l'écran, ainsi que celui dont les deux derniers chiffres correspondent à ceux de l'écran. Il ne reste donc plus qu'un nombre à placer, dans la dernière zone du cadran libre.

Feu d'artifice

Quand vous aurez rentré le code complet, appuyez sur la touche saisie : il y aura un bruit de dépressurisation et la bombe sera désamorcée (une musique majestueuse sera jouée). R, D, D, A, A, A, A. Il ne vous reste plus qu'à voir la scène finale et peut-être prierez-vous comme moi pour qu'il n'y ai pas une suite à ce jeu qui fut un vrai calvaire, tant pour sa difficulté que pour sa laideur. *(NdC : et pour la correctrice !)* ■



FALSTAFF SE FAUFILE DANS TOUS LES TROUS DE SOURIS

PHOTO DE FAMILLE

Versailles

Embrouille dans Cour

VERSAILLES EST UNE SORTE D'ENQUÊTE POLICIÈRE. LE LIEU EST PRESTIGIEUX ET UNIQUE, LE NOUVEAU PROCÉDÉ OMNI 3D QUE NOUS OFFRE CRYO POUR LE DÉCOUVRIR NE L'EST PAS MOINS.

EN RÉSUMÉ

Versailles, 21 juin 1685. Bontemps, le premier valet de chambre du roi, trouve un pamphlet qui menace Versailles d'une fin terrible avant la fin du jour. Naturellement, c'est vous, Lalande, qu'il envoie mener l'enquête afin de déjouer le complot qui met en danger le roi et le château. Vous êtes un garçon de chambre, qu'on appelle aussi les garçons Bleus, autant dire rien. Vous pouvez circuler librement et adresser la parole à tout le monde. Ici, pas de cadavres dans les placards, pas encore d'arme du crime mais des indices, des pamphlets mystérieux et des personnages célèbres de la cour que vous devrez interroger. Vous avez une journée pour éviter le crime de lèse-majesté : il vous en faudra plus d'une en temps réel pour terminer ce jeu. Alors, suivez le guide.

éditeur
Réunion des musées Nationaux
Canal + Multimédia
Cryo

configuration
486 DX2-66, 8 Mo
CD-Rom 2X, SVGA

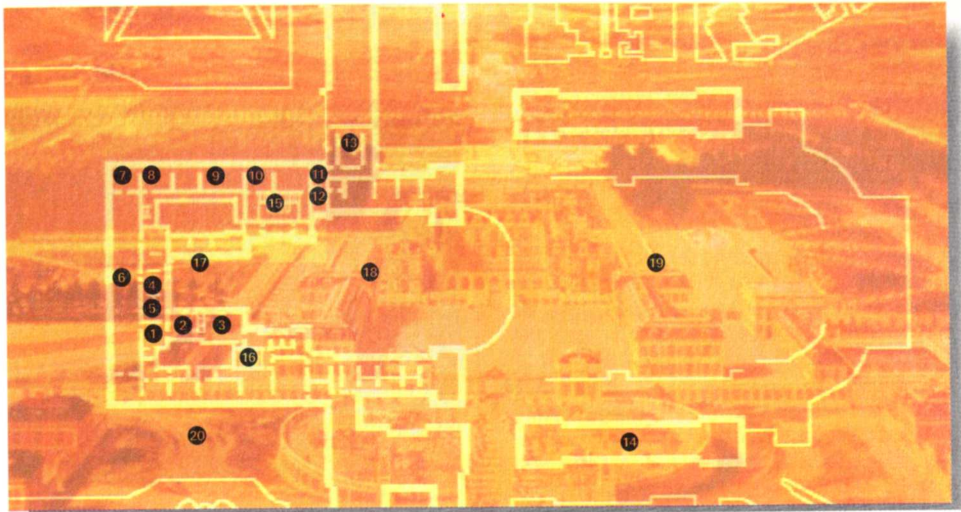
textes et voix
FRANÇAIS

sortie
DÉCEMBRE 96

CONSEILS DE JEU

- *Le choix des répliques dans les dialogues n'a pas d'importance en soi, c'est pourquoi je n'y fais pas souvent allusion. Vous obtenez des informations des indices et vous pouvez être insolent ou pas à condition, comme c'est souvent le cas dans les jeux, de mener vos dialogues jusqu'au bout. Ne dites jamais «Au revoir» avant d'avoir épuisé tous les sujets dans la conversation.*
- *Pour de nombreuses actions avec les objets, vous devez cliquer dessus pour les voir de près (icône en forme d'œil) donc quand je dis «approchez-vous pour voir de près» tel objet, il ne s'agit pas d'un déplacement.*
- *Il faut parfois cliquer plusieurs fois sur un personnage, surtout s'il est loin, pour pouvoir lui donner un document.*
- *Pour consulter un document en votre possession, cliquez dessus dans votre inventaire puis cliquez sur l'icône en forme d'œil qui apparaît alors en bas à gauche de votre barre de contrôle.*

Nous avons reproduit le plan du château de façon à vous éviter d'aller le consulter dans la documentation. Vous pourrez mieux vous orienter, si en cours de jeu vous avez perdu le fil, et de cette façon lorsque je mentionne une salle ou un lieu déterminé, vous pouvez toujours vous reporter au plan pour retomber sur vos pattes.



1. L'ANTICHAMBRE DES BASSANS
2. LA PREMIÈRE ANTICHAMBRE
3. LA SALLE DES GARDES
4. LE SALON DU ROI
5. LA CHAMBRE DU ROI
6. LA GRANDE GALERIE
7. LE SALON DE LA GUERRE
8. LE SALON D'APOLLON
9. LE SALON DE MARS
10. LE SALON DE DIANE
11. LE SALON DE L'ABONDANCE
12. LE CABINET DES CURIOSITÉS
13. LA CHAPELLE
14. L'AILE DES MINISTRES
15. L'ESCALIER DES AMBASSADEURS
16. L'ESCALIER DE LA REINE
17. LA COUR DE MARBRE
18. LA COUR ROYALE
19. L'AVANT-COUR
20. LES JARDINS

ACTE I : le petit lever

Vous commencez dans la chambre du Roi. Il n'y a qu'une seule issue possible pour en sortir. Empruntez-la et vous êtes dans l'antichambre des Bassans. Approchez-vous pour voir les vases au-dessus de la cheminée. Cliquez deux fois sur le deuxième vase en partant de la droite pour y prendre une clé. Allez parler à Lebrun dans la Première antichambre.



Lebrun, le premier personnage que vous rencontrez.

Il vous informe qu'on lui a dérobé des esquisses. Sortez dans le fond par la seule autre porte ouverte pour le moment. Vous descendez un escalier qui débouche sur une petite pièce. Tirez les rideaux pour mieux voir, ouvrez les deux placards sur lesquels votre curseur indique une action possible (quand vous leur faites face, il s'agit des placards aux extrémités : le plus à gauche et le plus à droite). Prenez les ciseaux dans le tiroir de celui de gauche et le pamphlet A (critiquant Lebrun) dans le tiroir de celui de droite. Remontez à la Première antichambre et continuez jusqu'à l'antichambre des Bassans. Maintenant, franchissez la porte qui se trouve à gauche de la cheminée. Vous montez des escaliers. Avancez et vous vous retrouvez dans une petite chambre sombre. Utilisez les ciseaux sur le coffre et prenez le papier qui se trouve à l'intérieur. Cliquez ce papier sur la bougie pour révéler le titre de la première fable : La Poule et les Poussins. Retournez d'où vous venez et allez parler à l'huissier dans la chambre du Roi.



Combien d'entre vous ont cramé le mauvais papier sur la bougie ?

Acte II : du lever au conseil

Parlez à Bontemps dans la chambre du Roi. Il vous charge de porter un message (oral) à Madame de Maintenon. Traversez l'antichambre des Bassans et la Première antichambre. Une fois que vous y êtes, la porte de gauche vous amènerait à la petite pièce avec les placards, vous prendrez donc la porte de droite pour arriver dans la salle des Gardes. Franchissez la seule autre porte de la pièce et vous débouchez dans l'antichambre de la marquise de Maintenon. Parlez avec l'huissier pour transmettre votre message. Montrez-lui le pamphlet A et il vous remettra le B qui porte sur la lignée royale.
Retournez voir Bontemps (dans la chambre du Roi) pour lui donner le papier révélé à la chaleur de la bougie. Sur la gauche, ouvrez l'armoire dont la porte est entrebâillée et prenez-y une clé et une bougie. Allez dans la pièce à côté (l'antichambre des Bassans), utilisez cette nouvelle clé sur le meuble de droite et prenez le carton à dessin. Si par erreur vous ouvrez celui de gauche, recommencez à partir de votre dernière sauvegarde parce que la clé ouvre bien celui de gauche, qui est vide, mais refuse ensuite d'ouvrir celui de droite.

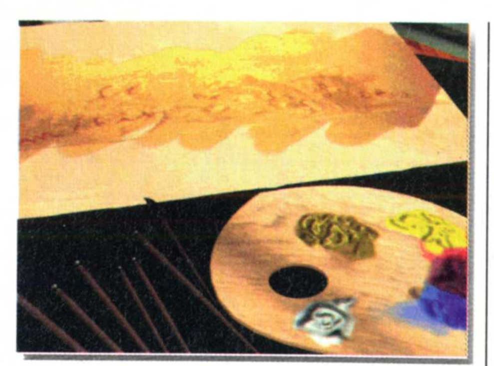
Dirigez-vous vers le salon du Roi. Vous êtes normalement interpellé en cours de route par Monseigneur, acceptez de lui montrer les esquisses du carton à dessin. Allez les montrer ensuite à Lebrun, qui est dans le salon de la Guerre au bout de la Grande galerie. Posez la fausse esquisse sur la petite table près de Lebrun, prenez le pinceau et trempez-le dans la peinture couleur or. Passez le pinceau sur l'esquisse et vous révélez la deuxième fable : Le Milan et les Oiseaux. Allez parler à Bontemps qui vous attend à gauche dans la Grande galerie et montrez-lui l'esquisse.

ACTE III: Du conseil à la messe

Vous êtes dans le salon de l'Abondance. Parlez au garde suisse qui ne vous laissera pas passer, puis traversez les salons de Vénus, de Diane, de Mars et d'Apollon pour rejoindre le salon de la Guerre. Au pied de l'échafaudage ▶▶▶

Bontemps. Il en prend pendant que vous cavalez partout.





Développez vos talents d'artiste.

se trouve une tablette, regardez de plus près pour prendre le fusain et le papier qui sont dessus. Allez à côté dans le salon d'Apollon et cherchez une petite porte, en promenant votre curseur dans l'angle de la pièce, à droite de la petite estrade surmontée d'un baldaquin.
Cliquez une fois et vous avancez, elle est un peu plus visible, cliquez dessus à nouveau : elle ne s'ouvre pas. C'est pas grave, c'est comme ça.
Prenez la queue de billard dans le salon de Diane. Allez à l'escalier des Ambassadeurs en passant par le salon de Diane où vous passerez par la porte qui est à droite du buste sculpté.
Descendez les escaliers et parlez au suisse qui est sous les arcades pour qu'il vous donne la clé de la petite porte



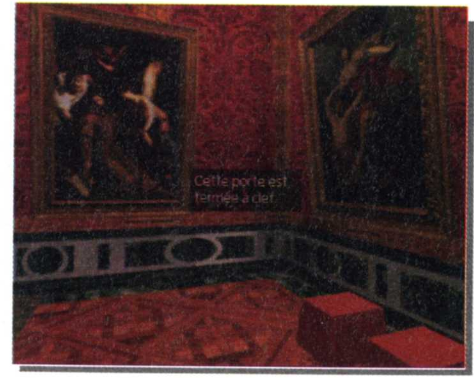
Vous y êtes presque...

du salon d'Apollon. Allez-y, maintenant vous pouvez ouvrir la petite porte dans l'angle. Vous y êtes ? Cliquez la clé sur la porte, suivez le couloir tout de suite à votre gauche. Une fois dans les tribunes des Musiciens, vous voyez un personnage qui cache une clé dans l'un des meubles du salon de Mars. Devant vous : un pupitre. Approchez-vous, feuilletez les partitions jusqu'à ce qu'il en sorte une. Prenez-la, donnez-la à Lully (le personnage dans le fond vêtu de bleu pâle) et faites ce qu'il vous demande. Racine est en haut de l'escalier des Ambassadeurs en compagnie de Madame de Montespan. Parlez-lui et allez donner la réponse à Lully. Il vous ballade, hein ? C'est pas fini. Retournez parler à Racine puis naturellement à Lully qui vous donne la partition déchiffrée.
Allez récupérer la clé cachée par le personnage anonyme dans le plus grand tiroir du meuble de droite, dans le salon de Mars. Lully n'est plus dans la tribune, mais vous allez faire comme s'il y était en retournant à l'endroit où il se trouvait. Arrivé face au pupitre, regardez le cadre du tableau monumental sur la gauche. Sur la partie droite du cadre, vous avez un petit bout de papier qui dépasse, cliquez dessus avec la queue de billard et vous récupérez le pamphlet C.
Vous devez maintenant donner la partition à Bontemps qui est dans la cour Royale.
Pour accéder à la cour Royale, descendez l'escalier des Ambassadeurs et passez sous les arcades. Une fois dehors, tournez-vous vers la gauche et avancez d'un «pas». Tournez-vous encore d'un quart de tour vers la gauche, Bontemps est tout seul, tout contre l'arcade qui mène aux jardins. Faites-lui savoir que vous avez besoin d'une autorisation écrite pour pénétrer dans le cabinet des Curiosités et donnez-lui la partition déchiffrée par Lully.
Rendez-vous au cabinet des Curiosités auquel on accède par le salon de l'Abondance (la porte qui fait face à la



Vicieux comment c'est caché, non ?

fenêtre) et donnez donc cette autorisation au suisse qui garde la porte. Une fois dans le salon, cliquez sur le tiroir de la table, puis utilisez le papier et le fusain sur les médailles pour en prendre l'empreinte. Allez montrer cette reproduction à Monseigneur dans le salon de Diane, puis au marquis de Croissy dans le salon d'Apollon. Maintenant, allez parler avec l'autre suisse (pas celui qui garde le salon des Curiosités). Vous venez de finir le premier CD l'air de rien.



C'est là !

ACTE IV : Le dîner

Vous êtes dans la salle des Gardes. Allez droit devant vous (il n'y a qu'une porte de sortie possible), comme vous l'avez fait auparavant pour aller à l'antichambre de l'appartement de Madame de Maintenon. Passez la troisième porte au fond en partant de la gauche et vous vous retrouvez en haut de l'escalier de la Reine. Vous apercevez un garçon Bleu, rejoignez-le en descendant les escaliers. Cliquez pour le voir de près et cliquez sur la tarte pour en prendre un morceau. Continuez votre descente des escaliers et vous débouchez dans la cour Royale. Faites un quart de tour vers la droite (vous avez la cour de Marbre dans le dos) avancez de deux pas et tournez-vous vers la droite. L'aile des Ministres est séparée du château. Promenez doucement votre curseur au niveau du rez-de-chaussée et quand il devient actif vous pouvez y aller.

Tournez-vous vers la gauche et passez la porte du bureau du marquis de Croissy. Parlez-lui, donnez-lui sa tarte et regardez sur le bureau. Prenez la plume et cliquez-la sur le petit morceau de papier. Vous obtenez une phrase en latin. Maintenant cliquez sur les lettres de cette phrase en suivant l'ordre indiqué par les chiffres figurant sur le pamphlet B (23-20-3-24-18-22-2-9-23-26-27-20-36-2) pour composer la phrase : Le Loup et la Tête.

Vous allez maintenant chercher le pamphlet D dans la bibliothèque du bureau où vous vous trouvez. Tournez-vous face au bureau, vous voyez la cheminée surmontée d'un miroir : le pamphlet se trouve sur la deuxième étagère en partant du sol, dans la troisième rangée vers la droite en partant de la cheminée (c'est celle au pied de laquelle il y a un petit tabouret rouge). Récupérez-le. Allez montrer l'épigraphe et le pamphlet D à Bontemps dans la salle des Gardes (oui, je sais qu'il a l'air d'être resté dans la cour Royale, mais Bontemps a probablement le don d'ubiquité puisqu'il est en fait dans la salle des Gardes). Maintenant, allez au bureau de Louvois qui est en face de celui de Croissy.

Cliquez sur le bureau, prenez le pense-bête dans le tiroir central puis la lunette posée sur le trépied. En partant du principe que vous regardez la fenêtre, pivotez d'un quart de tour sur la droite et promenez votre curseur au pied de la rangée de bibliothèque, au niveau des dorures en forme de rectangle au centre du mur. Cliquez lorsque le curseur indique une action possible. Cliquez encore deux fois et vous pourrez voir un coffre. Retournez parler avec Bontemps dans la salle des Gardes et écoutez la conversation entre le duc de Condé et le duc de Duras (les per-



Louis est toujours très bien entouré.


N'oubliez pas la longue-vue pour voir la deuxième date.

sonnages au premier plan dans la pièce) : vous obtenez ainsi la première date, 1643. Sortez de la pièce et allez à la Grande galerie.

Vous ne pouvez pas aller à gauche, donc avancez d'un cran vers la droite. Vous regardez vers le fond de la galerie, levez les yeux au maximum vers le plafond. Vous avez trois lustres qui sont proches de vous. Baladez le curseur sur le tableau au plafond qui est entre le lustre du centre, ou du bas si vous préférez, et celui de gauche. Vous trouvez une zone active sur laquelle vous allez utiliser la lunette et vous obtenez ainsi la deuxième date : 1674.

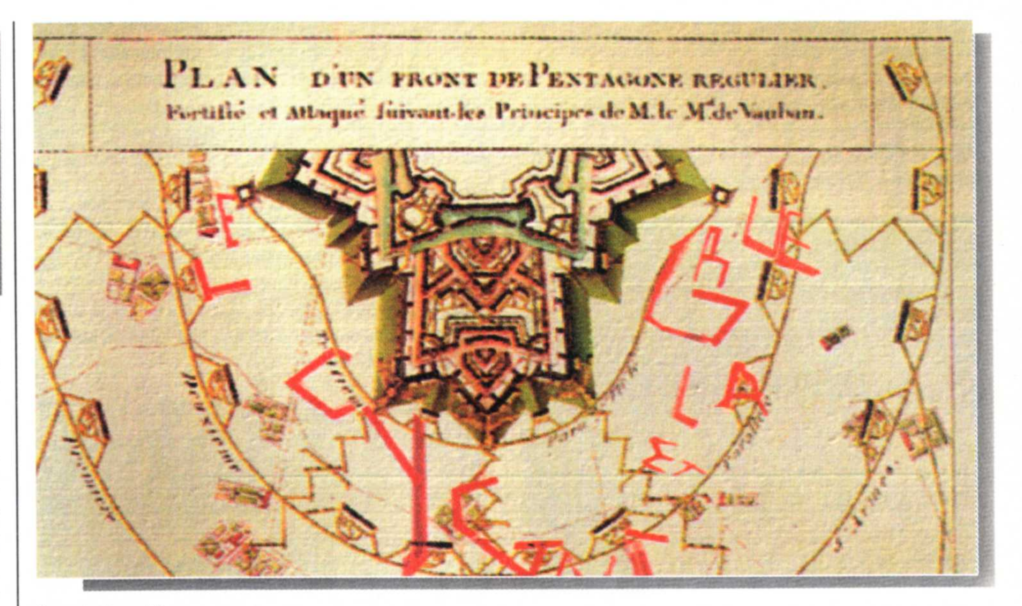
Sans vous déplacer, faites demi-tour sur vous-même, levez les yeux toujours au maximum en restant bien dans l'axe de la galerie. Vous devez encore vous repérer sur les trois lustres les plus proches. En imaginant qu'ils forment un triangle, cette fois-ci la pointe vers le haut, placez le curseur juste en dessous de celui qui fait la pointe au niveau du petit tableau composé de trois personnages en gris surmontés de deux anges, le tout sur fond doré. Vous y êtes ? Bien, alors faites de même que précédemment : cliquez dessus avec la lunette et vous obtenez la troisième date : 1668.
Allez au bureau de Louvois et ouvrez le coffre grâce aux trois dates (1643-1674-1668) en cliquant sur les petits


La troisième date.

boutons dorés pour faire changer les chiffres. N'oubliez pas ensuite de cliquer sur la poignée à gauche afin d'ouvrir le coffre.
Prenez les plans de Vauban qui sont à l'intérieur et allez en face au bureau de Croissy. Cliquez sur le bureau pour



Imaginez que le code de votre carte bleue soit aussi long...



Le quoi et la quoi ?

vous en approcher et cliquez sur le plan qui s'y trouve pour le voir. Superposez sur celui-ci les plans que vous venez de récupérer dans le coffre. Insistez s'il faut. Avec un plan, vous avez un texte quasiment illisible, avec les trois vous devez obtenir une phrase en lettres rouges : Le Cygne et la Grue. **(Voir ci-dessus)**

Retournez au château, montez l'escalier et vous serez interpellé par la marquise de Maintenon, qui vous donnera le pamphlet E que vous allez remettre ensuite à Bontemps dans la salle des Gardes.


La copine de Louis.

ACTE V : Le travail du roi

Vous êtes dans le salon de Mars. Rejoignez celui de Diane. Passez la porte à droite du buste sculpté pour accéder à l'escalier des Ambassadeurs. Descendez l'escalier comme si vous vouliez sortir. Une fois en bas, tournez-vous vers la gauche et cliquez sur la porte grillagée sous l'arcade pour entrer au le rez-de-chaussée de la chapelle. A droite de l'autel, vous avez trois portes : franchissez celle de gauche pour pénétrer dans la sacristie. Devant vous, les murs sont couverts de boiseries parmi lesquelles se trouvent douze petits tiroirs. Cliquez dessus pour voir de près. Trois d'entre eux peuvent être ouverts. En partant de la gauche : le deuxième et le cinquième dans la rangée du bas et le quatrième dans la rangée du haut. L'un d'entre eux est vide, mais dans les deux autres, vous récupérez une troisième petite clé et une gravure. Tournez-vous d'un quart de tour vers la droite, et par terre sur le parquet, dans le coin droit de la pièce, vous trouverez un cordon dont il vous faut bien entendu vous saisir.


J'ai donné mon nom à un cimetière, trouvez lequel.

Allez parler à Bontemps dans le salon de Vénus. Bontemps vous envoie paître, ne vous en inquiétez pas et retournez à la sacristie. Vous pouvez maintenant y parler avec le père de La Chaize et lui montrer le pamphlet E (sur la religion).

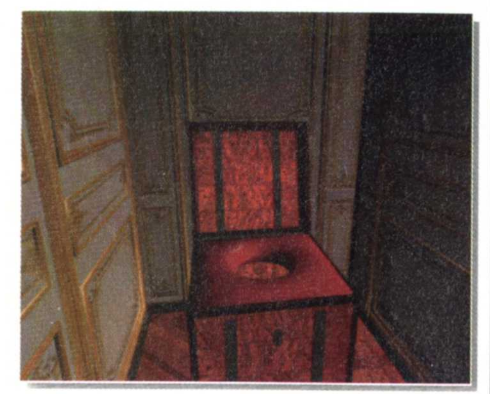
Il vous dit d'aller demander conseil au cardinal de Bouillon. Ne cherchez pas, vous le trouverez dans le salon de Mars (il porte une cape). Montrez-lui le pamphlet E (insistez s'il le faut). Allez voir le père de La Chaize et parlez-lui. Il vous dit que vous possédez peut-être quelque chose qui puisse l'aider : donnez-lui la gravure. Le pamphlet est complété et vous pouvez le donner à Bontemps (salon de Vénus).

Allez au salon de la Guerre. Utilisez le cordon trouvé dans la sacristie sur le grand rideau de velours. Prenez l'échelle et posez-la au pied de l'échafaudage, à droite de la petite table recouverte de tissu vert. Montez à l'échelle, puis cliquez sur le lustre pour le voir de près. Vous pouvez voir un rouleau de papier coincé dans les branches du lustre. Descendez de l'échafaudage et allez parler à Bontemps (toujours dans le salon de Vénus) pour qu'il vous donne la clé des combles.

Pour accéder aux combles vous devez aller au salon de Mars et franchir la petite porte que vous avez utilisée pour aller parler à Lully derrière les tribunes. Une fois franchie la porte, allez tout droit et cliquez au pied de l'escalier pour le monter (si vous passez la porte à côté de l'escalier vous découvrirez un objet très particulier). ▶▶▶

Vous arrivez à un palier avec une porte sur laquelle vous utilisez la clé des combles. Tournez à droite, avancez et

vous verrez un mécanisme sur la gauche. Cliquez dessus pour faire tomber le lustre.
Allez au salon de la Guerre et prenez le document (mémorandum) coincé dans le lustre. Portez-le à Bon-



«King's quest»

temps (décidément incrusté dans le salon de Vénus, c'est à se demander ce qu'il fait le reste du temps à part vous engueuler pendant que vous, vous courez partout) donnez-le lui et parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous donne la liste des fables.

ACTE VI : La promenade

Ne bougez pas ! Vous avez le bassin devant vous et les colonnes dans le dos. Partout : des orangers en pot ? Tournez-vous vers la gauche, avancez. Tournez-vous vers la droite, avancez. Avancez encore puis tournez-vous d'un quart de tour à droite, bien dans l'axe de l'allée. Vous voyez deux rangées d'orangers. Sur la rangée de gauche, par terre à gauche du premier oranger, vous devez voir un outil crochu. Prenez-le. Faites demi-tour sur vous-même et cliquez comme si vous vouliez aller vers les arbres. Un message vous dit : «vers l'apothicairerie».
Vous êtes dans une petite pièce dont les murs sont couverts d'étagères pleines de pots pharmaceutiques en porcelaine. Vous devez récupérer l'un de ces pots.

Tenez-vous face au mur qui est à droite de la porte quand on la regarde. Placez votre curseur au niveau du couvercle du gros pot au centre, puis déplacez-le horizontalement vers la gauche jusqu'au premier pot le plus proche de cette étagère centrale. Cliquez dessus quand le curseur devient actif.
Sortez, avancez tout droit jusqu'à l'escalier au pied duquel se tient Le Nôtre.

Parlez-lui, il vous indique qu'il y a d'autres orangers dans la Grande galerie et dans le salon d'Apollon. Continuez tout droit vers les arbres pour arriver à l'entrée du labyrinthe. **(Voir plan sur la page de droite)**
Vous devez trouver le duc du Maine qui est assis sur un banc sous une sorte de kiosque, à la fontaine appelée «Les Cannes et le Barbet».



Barbituriques d'époque.

Le labyrinthe comporte quinze fontaines sur le thème des fables d'Esope. Aidez-vous du plan que nous vous donnons ou alors bon courage. En fait, il faut aller à gauche tout le temps à partir de l'entrée, mais à la différence du reste du jeu, les déplacements ne s'accompagnent pas d'une séquence d'animation, ce qui ne facilite pas l'orientation.



Je suis le jardinier, pas le traiteur.



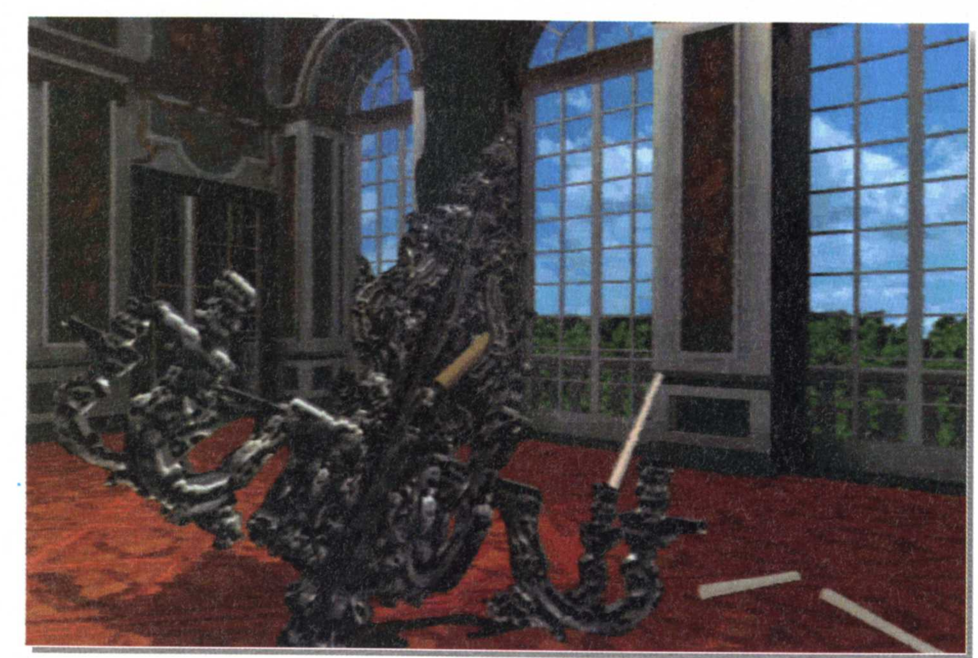
J'en connais qui ont dû le chercher longtemps, celui-là.

Une fois que vous avez trouvé le Duc, parlez-lui. La discussion terminée, partez vous promener (ne vous perdez pas, il suffit de sortir de cet écran et d'y revenir) et retournez le voir. Parlez-lui, il est malade et a besoin de sirop de rose, c'est justement le médicament que vous avez pris dans l'apothicairerie. Donnez-le lui, il s'en va et laisse le plan du labyrinthe sur le banc. Prenez-le.

Les fontaines mentionnées sur le plan portent toutes un numéro. Bontemps vous a donné un récapitulatif des fables citées dans les pamphlets, elles correspondent à certaines des fontaines. Relevez les numéros qui s'y rapportent et classez-les par ordre croissant. Rassurez-vous, je vais vous donner le résultat :

III Le Chat Pendu et les Rats
IV Le Dragon et la Lime
V Le Milan et les Oiseaux
VI La Grenouille et Jupiter
VII Le Cygne et la Grue
VIII Le Loup et la Tête

Au pied de chaque fontaine, vous avez un petit écriteau noir sur lequel il faut cliquer pour pouvoir lire la fable illustrée par la fontaine. Si vous suivez les instructions du mémorandum à la lettre, en allant aux fontaines dans l'ordre ci-dessus, vous obtiendrez la phrase : «Je m'en vais mais l'état demeurera toujours». Vous pouvez vérifier si le cœur vous en dit, mais il n'y a pas d'action à effectuer dans le labyrinthe, en dehors du raisonnement qui aboutit à la phrase. Vous pouvez vous diriger vers la sortie et dire à Bontemps qui vous y attend, que vous n'avez plus rien à faire dans les jardins.



C'est la femme de ménage qui va être contente !

ACTE VII : Le coucher

Le temps vous est compté. Vous avez 4 mn 32 s avant que la bombe n'explose, alors gardez votre sang-froid et sauvegardez tout de suite.
Vous êtes dans la chambre du Roi, sortez-en par la porte la plus proche du lit pour entrer dans le salon du Roi. Passez la porte entre les tabourets et vous arrivez dans la Grande galerie. Tournez-vous vers la gauche et avancez d'un pas. Tournez-vous vers les fenêtres et utilisez l'outil sur le pot de l'oranger de gauche pour récupérer la quatrième petite clé. Retournez au salon du Roi et récupérez l'éteignoir posé contre la cheminée.

Maintenant, traversez la chambre du Roi pour aller à l'antichambre des Bassans (là où vous avez débuté l'enquête). Tournez-vous vers la cheminée et allumez votre bougie dans le feu. Cliquez la bougie allumée sur la

porte à gauche de la cheminée (à droite de la fenêtre si vous préférez), et un message vous dit : «Maintenant vous pouvez y aller». Allez-y.

Encore une nouvelle porte à passer et vous vous retrouvez dans les combles. Tournez-vous vers la droite et avancez d'un pas vers le fond du couloir. Regardez

Le coup

Je sens

Le plan du labyrinthe.



Le coupable ?



Je sens que vous allez devoir jouer les démineurs.

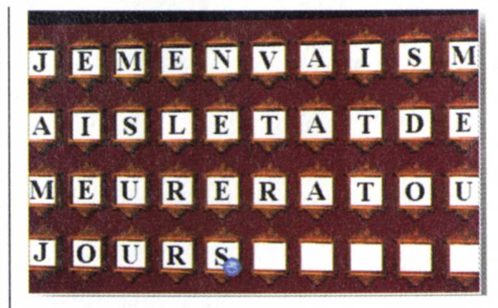


Si vous voyez, ça c'est perdu.

l'ouverture dans le bas du mur et cliquez pour vous y engouffrer. Le curieux objet suspendu face à vous est une bombe.
Cliquez sur la bombe avec l'ostensoir pour l'atteindre, puis introduisez vos petites clés numérotées de 1 à 4 dans les quatre serrures, en commençant par la gauche.

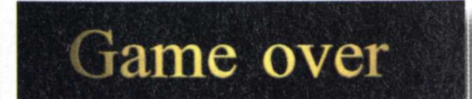


Mission accomplie.



Je m'en vais mais l'état demeurera toujours.

Cliquez encore sur la bombe et cliquez sur les lettres qui apparaissent dans les cases, de manière à composer la phrase : «Je m'en vais mais l'état demeurera toujours» (sans espace ni apostrophe). **(Voir photo ci-dessus)**
Vous venez ainsi de désamorcer la bombe et de terminer le jeu. Détendez-vous et regardez la séquence d'animation finale. ■



Et pourquoi pas «Highscores» ?



Ce n'est pas celui du 14 Juillet, vous vous en doutez !



SOLUCE

Toon struck

PRENEZ UN ROGER RABBIT BIEN DODU, AJOUTEZ-LUI UNE PINCÉE DE TEX AVERY ET SAUPOUDREZ LE TOUT AVEC UN ACTEUR DE CINÉMA SURVOLTÉ ET VOUS OBTIENDREZ TOONSTRUCK, UN JEU EXPLOSIF !

Lapin bonheur

éditeur
VIRGIN
configuration
486 DX 2 66, 8 Mo
textes et voix
FRANÇAIS
sortie
NOVEMBRE 96

EN RÉSUMÉ

Toonstruck est un jeu délirant à la hauteur de ses promesses. L'histoire est proche de celle de Roger Rabbit : Marc Blanc (Christopher Llyod) est un dessinateur de cartoon plongé dans un univers de dessin animé. Il n'aura alors qu'un seul but : revenir dans le monde réel. Pour y arriver, il devra aider les gentils «Toons» à se débarrasser du sinistre Compte Néfarius qui a inventé une machine infernale transformant tout le monde en monstres. L'aventure entraînera Marc Blanc dans trois royaumes : Mignonnia, Zanydu et Perfidia, où il rencontrera des Toons aux caractères très différents, surtout dans Zanydu, où les Toons semblent avoir été créés par Tex Avery.
La réalisation de Toonstruck est impeccable, aussi bien pour l'interface, d'une simplicité enfantine, que pour le dosage des énigmes, la francisation (qui a su conserver l'humour du jeu) ou pour les nombreuses scènes cinématiques dans lesquelles Christopher Llyod donne la pleine mesure de son talent.
Si l'on devait faire un classement des jeux d'aventure sortis en 96, je ne prendrais pas trop de risques en disant que Toonstruck arriverait dans les trois premiers.



Le «Perfidificateur» est une arme efficace.



Un service en vaut un autre

Après l'intro, vous êtes dans le hall du palais. Descendez l'escalier et allez à droite pour vous entretenir avec l'ingénieur royal. Parlez-lui : il dit avoir perdu ses lunettes. Sortez du laboratoire, remontez l'escalier et entrez dans la salle des trophées, à gauche. Parlez au valet de pied des lunettes de Bricabrac (l'ingénieur), puis retournez au laboratoire pour indiquer à Bricabrac que ses lunettes sont dans sa poche. L'ingénieur vous donnera alors le plan du «perfidificateur», la machine de Néfarius, ainsi qu'un sac sans fond pour transporter vos objets.
Le but est donc de trouver les onze autres composants du mignonnificateur qui s'opposent aux douze objets du perfidificateur (à la manière du sucre qui remplace la canne). À chaque fois que vous trouvez un objet qui pourrait être utilisé dans le mignonnificateur, allez dans la salle derrière l'ingénieur, posez les objets sur les cellules du mignonnificateur et allumez l'ordinateur avec le bouton rouge pour savoir combien d'objets sont bons et combien sont bien placés.

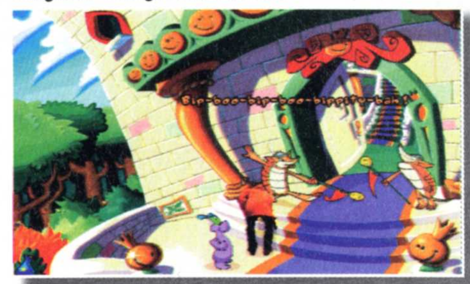
Pied-de-nez

Allez, on part à l'aventure. Sortez du laboratoire, et descendez l'escalier. Parlez aux gardes devant le château : remarquez la clef en or que l'un des gardes fait tomber et qu'il s'empresse de récupérer. En continuant à discuter avec les gardes, ils danseront encore et perdront à nouveau la clef. Cette fois, dépêchez-vous de la prendre et mettez-la dans votre sac. Rentrez dans le château et ouvrez la salle à gauche avec la clef en or : c'est la chambre du roi. Cliquez sur Flux et utilisez-le sur l'échelle du lit pour trouver un bon de location gratuite d'un costume chez Coco Flanelle.

conseils de jeu

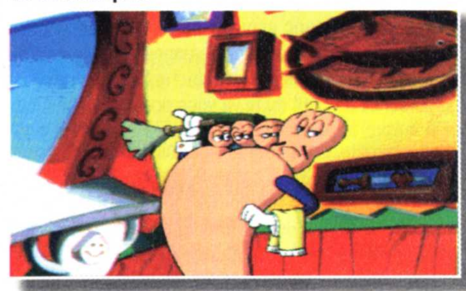
- ***Tous les dialogues sont déclenchés par des icônes : il faut cliquer sur toutes les icônes pour faire apparaître de nouveaux sujets de discussion. L'icône glaçon correspond à l'expression «Briser la glace» : cliquez dessus plusieurs fois pour discuter avec quelqu'un.***
- ***Si vous êtes fait prisonnier par les gardes, marchez sur la moquette assez longtemps pour être chargé en électricité statique, puis utilisez le clavier numérique de la serrure pour le court-circuiter et réduire la durée de votre emprisonnement. En refaisant l'opération plusieurs fois, vous vous libérerez. N'oubliez pas de reprendre votre sac sans fond dans le coffre (la combinaison est un taquin).***

Ginger et Fred gardent l'entrée.



Prenez la boîte à musique sur la commode et lisez le message scotché sur le miroir. Ce message explique comment mettre les tiroirs de la commode pour ouvrir un passage secret. Regardez les tiroirs. Si vous n'avez touché à rien, le tiroir du haut est le seul ouvert. Cliquez alors sur le tiroir de gauche, puis celui du bas, de droite et enfin celui du haut. Un bruit de porte révèle alors l'ouverture d'un passage sous le lit du roi. Passez par le trou pour descendre dans la cave.

Le valet de pied



Utilisez Flux sur la latte du plancher disjointe puis cliquez sur la latte pour catapulter Flux : le piège est prêt à fonctionner. Remontez dans la chambre du roi et tirez sur le cordon : au revoir le valet de pied !



La souris déglinguée

Sortez du château et allez en ville. Entrez dans le pub irlandais (l'enseigne est une chope de bière). Cliquez sur la souris qui se tient sur le bar pour qu'elle se place sous le marteau du piège à souris. Jouez de l'orgue et, pendant que la souris danse, utilisez rapidement Flux sur le piège. Après que le barman vous ait donné une vieille chope en guise de remerciement, prenez la souris assommée et revenez au palais.

La musique de Marc est assommante



Allez dans la salle des trophées. Prenez le gros poisson rouge puis l'arrosoir et, pour faire contrepoids, posez la vieille chope à la place de l'arrosoir.
Retournez en ville, marchez vers le Sud et parlez avec Dorothée, la lapine (elle veut du pop-corn). Suivez le chemin vers la gauche pour rencontrer l'épouvantail : il est prêt à échanger sa cape contre un nouveau vêtement mais pas n'importe quoi (remarquez les détails qu'il donne sur les vêtements qu'il ne veut pas).
Prenez l'épi de maïs à droite de l'épouvantail, puis allez dans l'étable au fond. Parlez à la vache et au mouton pour apprendre que le Barratotron est en panne. Remplissez l'arrosoir avec l'engrais stocké dans le tonneau rouge puis revenez devant l'épouvantail et allez à gauche.

Gag on stock

Continuez à suivre le chemin vers la gauche (pas la peine de prendre les noisettes de l'écureuil : il ne vous laissera pas faire), puis essayez de prendre l'une des deux directions au croisement : S.M Loup apparaît et

La petite bête effraie la grosse





demande du vin pour vous laisser passer. Revenez sur vos pas et prenez le chemin Nord à l'écran de l'écureuil. Il y a une navette vers Zanydu. Pour la faire fonctionner, mettez la souris dans la main droite de la navette et faites sentir l'engrais de l'arrosoir à la souris pour la ranimer. Entrez ensuite dans la navette et poussez le levier.

Bienvenue à Zanydu

Vous voilà à Zanydu. Trois chemins s'offrent à vous : prenez celui de droite. Il faut entrer dans le magasin «Les 3 Belges». Pour ce faire, rapprochez-vous de l'une des portes tournantes et attendez que l'ampoule s'allume au-dessus de la porte pour entrer. Bavardez avec les employés pour savoir comment marche le Cado-Matic, puis demandez une démonstration des produits «maison». Après la démonstration du gant de boxe, prenez les étoiles qui ont tourné au-dessus de la tête de Miaou. Regardez aussi les portraits sur la droite pour examiner la photo du policier (étranges, ces ronds de couleur en bas de la photo).
Revenez à l'entrée de Zanydu et prenez le chemin de gauche. Parlez avec le garde, puis lisez l'affiche du concours sur la colonne de droite à l'entrée du gymnase (remarquez encore les ronds de couleur en bas de la feuille). Le garde vous a dit qu'il met une demi-heure pour rentrer chez lui mais on ne sait toujours pas à quelle heure il finit son service : problème !

Circulez !



Le coup du téléphone

Retournez au pub irlandais du centre-ville. Faites une sauvegarde et utilisez le téléphone sur le bar pour participer au concours des 3 Belges. Composez le numéro du magasin en refaisant la séquence de couleurs qui était en bas de l'affiche. En combinant deux couleurs primaires, vous pouvez aussi obtenir une autre couleur. Il faut donc appuyer sur les touches : bleu, violet (rouge + bleu), rouge, orange (rouge + jaune), jaune, vert (jaune + bleu) et orange (rouge + jaune).
La personne au bout du fil va vous poser des questions et il faudra appuyer sur les touches suivantes pour répondre :

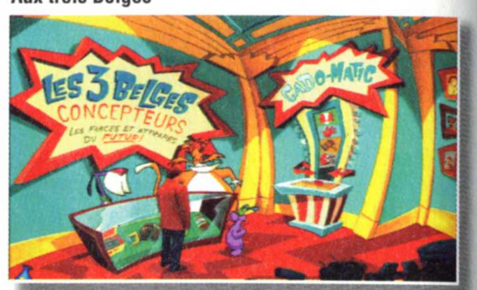
- de quelle couleur est la fourrure de Jim : bleu
- de quelle couleur est la queue des poissons sur le toit des toilettes : jaune
- hormis le blanc, quelle est la couleur de la fourrure de Miaou : orange (rouge + jaune)
- de quelle couleur est le poisson sur l'épaule droite du garde des toilettes : rouge
- quelle est la couleur du collier de Ouaf : vert (jaune + bleu)
- de quelle couleur est la flèche indiquant le gymnase dans Zanydu : bleu

Si vous vous êtes trompé en appuyant sur les boutons, rechargez la sauvegarde.
Raccrochez puis appelez aussi chez le garde des toilettes en composant le violet (rouge et bleu), le jaune, le jaune, le bleu, le vert, le rouge et l'orange (jaune et rouge). Le répondeur indique que le garde sera chez lui à 6 heures 30 et comme il met une demi-heure pour rentrer chez lui, son service se termine donc à 6 heures ! Logique, Monsieur Spock.

Quelle heure est-il ?

Sortez du pub, prenez le paquet-sauteur sur le pas de la porte, puis retournez aux trois Belges pour régler l'horloge qui se trouve à l'extérieur sur 6 heures. Si vous n'avez touché à rien, mettez tout d'abord la grande aiguille sur 11 heures en actionnant trois fois le levier de gauche. Actionnez ensuite sept fois le levier de droite pour amener la petite aiguille sur 7. Actionnez enfin le levier de gauche une fois et l'horloge sonnera 6 heures.
Le garde quitte alors son poste mais vous n'êtes pas plus avancé : les toilettes sont bouchées.
Entrez chez les 3 Belges et utilisez les haricots sauteurs qui étaient dans le paquet sur Ouaf pour prouver que vous êtes un client.
Vous pouvez maintenant utiliser le Cado-Matic, à gauche. Il faut appuyer sur le bouton Marche pour mettre la machine en route et appuyer rapidement une seconde fois pour arrêter la flèche sur l'objet voulu. Recommencez cette manipulation jusqu'à ce que vous ayez les trois objets (l'aimant, le maillet et le gant).

Aux trois Belges



Jim va au casse-pipe

Allez dans l'étable de Mignonnia et utilisez l'aimant sur le tas de foin à gauche pour récupérer la pièce manquante du Barratotron. Remettez-la en place pour obtenir deux plaquettes de beurre en remerciement.
Retournez à Zanydu, prenez le chemin de gauche et entrez dans le gymnase. Mettez une plaquette de beurre sur le cheval d'arçon et discutez avec Jim (Monsieur Gonflette) pour qu'il vous fasse sa démonstration. Après vous être débarrassé de Jim, utilisez le Gonflotron. Maintenant que vous avez des muscles et un gros marteau, retournez dans la ville de Mignonnia et entrez dans la salle d'arcade.
Parlez avec le caissier du Cognomètre et il vous passera un maillet pour essayer. Une fois que vous vous serez bien ridiculisé, utilisez sur le Cognomètre le maillet des 3 Belges : la bouteille pour S.M. Loup est à vous !
Prenez les timbres (les sonnettes) du Cognomètre par terre et parlez encore au caissier pour le défier au Wacman. Pour gagner facilement, couchez-vous complètement en cliquant sur la grosse flèche du bas et tirez constamment. Vous obtiendrez ainsi la chaîne en «or».

Les carottes sont cuites

Sortez de la salle d'arcade et allez à la boulangerie à côté du pub. Parlez aux boulangers et résolvez leur problème en leur offrant votre deuxième plaquette de beurre : vous aurez de la pâte à pain en échange. Jouez du piano pour récupérer les 2 touches qui sautent puis revenez à l'étable et remplissez l'arrosoir avec le

Jim la gonflette.



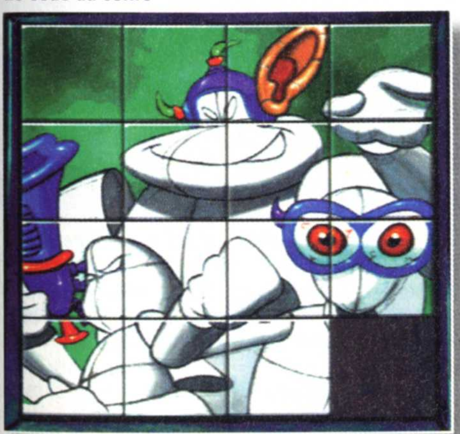
désherbant de la mort qui a remplacé l'engrais dans le tonneau.
Allez ensuite à l'entrée de la forêt et videz l'arrosoir sur les bruyères en dessous de l'écureuil afin de récupérer l'ail. Allez à gauche remettre la bouteille d'excellent «vin» à S.M. Loup, qui vous remercie en vous mettant dans sa marmite. Pour en sortir, cliquez sur les bords droit et gauche de la marmite, d'abord rapidement, puis de moins en moins vite afin de faire basculer.

L'alcool vous perdra



Une fois libre, mettez la pâte à pain sur la broche pour la faire cuire. Prenez le pain et la broche puis plongez le maïs dans le feu et récupérez le pop-corn obtenu. Prenez le livre sur la table puis sortez de la tanière et suivez le chemin à gauche, vers Perfidia.
Prenez le morceau de viande dans le coin en bas à droite puis entrez dans la prison (la porte en bois sur la droite). Prenez le tampon-encreur sur le bureau et regardez le coffre. Pour l'ouvrir, il faut résoudre le taquin, c'est-à-dire pousser les pièces pour refaire l'image de départ. Regardez l'image ci-dessous pour vous aider.

Le code du coffre



Vous obtenez un trou portable comme on en voit dans les dessins animés (mais au fait : ON EST dans un dessin animé !?!). Ce trou permet de vous déplacer rapidement d'une ville à l'autre en le mettant sur les emplacements prévus sur la chaussée dans la rue principale de chaque ville.

C'est de la bonne !



Mets le turbot

Allez dans le magasin de location de costumes de Mignonnia. Les gardes risquent de vous surprendre, si c'est le cas entrez dans la cabine d'essayage pour vous cacher. Une fois les gardes-chiourmes partis, utilisez la boîte à musique du roi Hilarius sur le tampon-encreur puis sur le bon de location de costume. Parlez à la costumière pour obtenir un costume de mouche puis choisissez l'habit d'arlequin, selon les recommandations de l'épouvantail. Avant de partir, échangez votre livre avec celui de la costumière. Allez voir la lapine Dorothée pour lui donner du pop-corn, puis apportez le costume d'arlequin à l'épouvantail, qui vous donnera alors sa cape.

Les gardes-chiourmes



Direction Perfidia : entrez dans la première boutique à droite et parlez au robot. Donnez ensuite le bouquin de la costumière au robot et prenez la ventouse sur le bureau après l'explosion du robot. Rendez-vous dans les toilettes de Zanydu (drôle d'endroit pour un «rendez-vous»). Lisez le papier toilette pour savoir comment marche le tire-chasse puis débouchez les WC avec la ventouse. Mettez le poisson rouge récupéré chez le roi dans les WC et actionnez la chasse d'eau. Actionnez la chasse d'eau quand le poisson vert passe devant la bulle transparente : vous avez gagné un turbot (le poisson, pas celui qu'utilise Alesi pour aller à fond, à fond, à fond).

Toon»strike»

Sortez des toilettes et allez à l'étable. Reprenez du désherbant avec l'arrosoir et plongez le morceau de viande dans l'arrosoir. Revenez à Zanydu et suivez le chemin central. Donnez le morceau de viande au vautour. Prenez ensuite une plume sur le vautour et la flèche sur laquelle il se tenait. Grâce à la plume, vous pouvez chatouiller Marguerite dans l'étable et en remerciement, vous obtenez de la colle.
Retour à Perfidia. Parlez avec le gros monstre rose (la videuse) puis mettez la cape sur Marc Blanc pour entrer dans le bowling (les gardes arrivent ? cachez-vous dans le vestiaire, à droite). Parlez à Bobby, le propriétaire du bowling (admirez la façon dont il joue au bowling organique). Versez ensuite la colle sur la boule avant que l'ours ne la prenne du distributeur et utilisez Flux sur la piste pour faire un strike : le trophée est à vous !
Allez au palais de Mignonnia. Dans le hall, placez la broche dans le trou qui se trouve sur le côté droit de la bibliothèque et «empruntez» le chat empaillé. Mettez de la colle sur la barbe à papa et les touches du piano, puis ▶▶▶



Quel style !



collez ces deux objets sur le chat empaillé. Complétez votre leurre en mettant les haricots sauteurs dans le chat : vous obtenez une merveilleuse femelle écureuil !
Allez voir l'écureuil et posez la fausse femelle sur le seuil de l'arbre et envoyez Flux chercher les noisettes sur la branche.
J'ai une révélation qui va vous faire plaisir : vous avez tous les objets pour faire fonctionner le mignonnificateur. Revenez dans le laboratoire de Bricabrac et dans la salle à droite, posez les objets dans les cellules de la soucoupe en respectant l'ordre suivant (dans le sens des aiguilles à partir du sucre) : la cape, l'étoile, le turbot, les timbres, la broche, le jeu de quilles, les noisettes, la chaîne, la flèche, l'arc, l'ail et le pain.

Rhume des groins

Bien sûr, ces associations d'objets ne sont pas dues au hasard («comme un chien dans un jeu de quilles», vous voyez le genre...). Appuyez sur le bouton rouge près de l'ordinateur et faites chauffer le deuxième CD.

Vous reprendrez bien une petite injection ?



Décidément, le sort s'acharne sur vous puisque vous finissez dans les prisons de Néfarius. Bavardez avec le geôlier et quand il tournera le dos et essaiera d'éternuer, soulevez le paillasson pour prendre le cristal. Attendez que le garde essaye d'éternuer une seconde fois pour prendre le paillasson. Secouez le paillasson en l'utilisant sur Marc Blanc pour faire éternuer le gardien et prenez la clé qui vient de se planter dans le mur afin d'ouvrir la serrure. Remarque : si vous êtes de nouveau emprisonné, Narine portera un masque à gaz. Procédez de la même façon et Narine enlèvera son masque pour vous répondre. Si vous retournez en prison pour la troisième fois, le gardien sera parti en laissant un petit mot : «la clé est sous le paillasson».

Chevalier E4-D6

Récupérez votre tas d'objets et parlez à l'oiseau : il vous donne un conseil utile. Montez les escaliers à droite, puis appuyez sur la porte en forme de tête de clown. Pour ouvrir la porte, il va falloir jouer à quelque chose ressemblant au «jeu du Simon». Cliquez sur le nez du clown pour commencer puis répétez les séquences (je vous conseille de les noter sur un papier car si vous vous trompez, il faut tout recommencer avec une nouvelle séquence).

Le clown Pic «ta mère».



Beau, le lavabo ©



Une fois à l'intérieur, discutez avec le clown puis sortez, montez les escaliers. Soulevez la tête de gargouille au bout de la rampe gauche pour prendre le cristal et allez à droite. Dans la salle à damier, examinez la bibliothèque. Voilà de quoi parlait l'oiseau ! Bougez les livres dans l'ordre suivant : bleu 1, rouge 1, rouge 3, bleu 2, bleu 3, rouge 4, rouge 2 et bleu 4. Engouffrez-vous dans le passage qui s'ouvre devant vous. Utilisez la boîte à musique sur le garde pour l'endormir et regardez le moniteur. Tournez le bouton pour passer en revue toutes les caméras. Laissez la vue sur la caméra 4 et quittez l'écran du moniteur. Placez l'aimant sur la dalle métallique boulonnée au plafond : vous passez automatiquement sur le moniteur. Il faut déplacer l'armure de chevalier en cliquant sur les dalles descellées, la première étant devant l'armure et les autres apparaissant ensuite. La grille s'ouvre alors mais n'y allez pas tout de suite. Retournez à la prison («le donjon») et passez la porte du hall, toute proche de votre cellule.

Marc fait mouche

Appuyez sur le bouton de circulation d'air, à gauche du climatron, et entrez dans le conduit d'aération. Enfilez le costume de mouche pour grimper. Remplissez l'arrosoir dans le lavabo et prenez les chloromouchoirs dans l'armoire à pharmacie. Fermez le bouchon du lavabo (il est situé entre les deux robinets) et ouvrez les robinets pour inonder le sol. Redescendez par le conduit d'aération, et retournez voir le clown. Attendez près de la table qu'il enlève son nez (ça peut prendre un bon moment) et utilisez dessus les chloromouchoirs. Lorsque le clown est endormi, prenez le ballon et l'aiguille par terre. Remplissez le ballon et le gant avec la grosse bonbonne d'hélium.

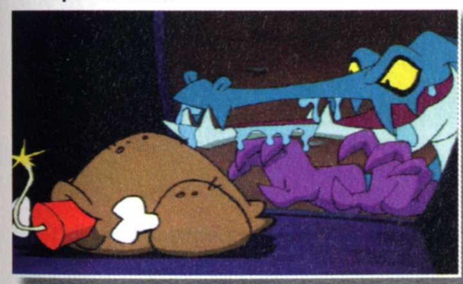


Retournez au climatron, cliquez sur les contrôles et mettez l'aiguille dans l'encoche. Réglez le climatron sur froid et remontez le conduit d'aération avec le costume de mouche. Le sol de la salle de bains est maintenant gelé. Sortez de la salle de bains par la porte pour vous débarrasser des gardes (il faut attendre dans la salle de bains). Descendez l'escalier et cliquez sur la corne de la gargouille de gauche : la corne passe sur la gargouille de droite. Retournez devant le climatron en passant par le conduit d'aération de la salle de bains. Réglez la température sur chaud (le poisson sort de son aquarium) puis sur normal (le poisson cherche à revenir dans son bocal). Reprenez l'aiguille du clown qui vous a servi de levier et foncez prendre le coffre dans le bocal du poisson avant que ce dernier ne réussisse à y retourner. Ouvrez le coffre dans votre inventaire (clic souris de droite) pour avoir une clé. Montez au premier étage et soulevez la gargouille de droite pour prendre le cristal.

La dinde à retardement

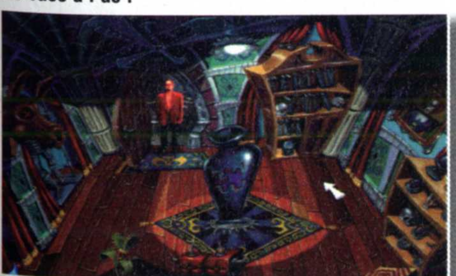
Entrez dans la salle de l'armure et détachez le gantelet de l'armure. Montez les escaliers à gauche et utilisez l'aiguille pour ouvrir la caisse sauteuse. La grenouille qui en sort vous donnera des indices et le quatrième cristal. Cachez-vous dans la caisse et approchez-vous «pas à pas» du TNT. Une fois que vous l'avez, descendez l'escalier jusqu'au 1er étage.

Le trépas est servi.



Passez la porte à gauche du bocal du poisson pour aller aux cuisines. Versez l'eau de l'arrosoir sur le robochef afin qu'il rouille. Prenez une dinde dans le tas de dindes et farcissez-la avec un bâton de TNT (dans votre inventaire). Ouvrez la porte du four et posez la dinde farcie dans les braises pour allumer la mèche. Mettez la dinde dans le monte-charge à gauche du four et attendez le résultat. Allez dans la salle de jeux au deuxième étage et prenez la queue de billard. On touche au but.
Montez au troisième étage et ouvrez la porte de droite avec la clé trouvée dans le bocal. Essayez d'attraper les lunettes de soleil sur la bibliothèque à droite de l'entrée. Actionnez ensuite l'interrupteur qui était caché derrière la bibliothèque. Déplacez la chaise de bureau près de la plante carnivore puis tentez de prendre les lunettes sur le trophée empaillé de l'âne, sur le mur de gauche. Enfilez le costume de mouche pour énerver la plante carnivore et brisez enfin le vase à l'aide du maillet pour prendre les lunettes de soleil.

Le vase à l'as !



Une chatte au poil

Montez au troisième étage, enfoncez la queue de billard dans le gantelet (dans l'inventaire) et utilisez l'objet obtenu pour appuyer sur bouton derrière la herse. Avancez dans la salle et utilisez sur vous le ballon ou le gant rempli d'hélium. Sélectionnez la voix de Z'oreille puis entrez et mettez les lunettes de soleil avant de passer le rideau pour parler à Miss Fortune. Une fois que celle-ci est hypnotisée, dirigez-la dehors en cliquant sur elle puis sur la porte. Suivez-la puis dirigez-la maintenant sur le scanner de la porte de sécurité à droite.
Entrez dans la salle puis actionnez le panneau sous l'écran de contrôle. Le moment est venu d'utiliser vos cristaux : le bleu en haut, le vert à gauche, le rouge à droite et le jaune en bas. Baissez le levier et prenez la machine bidimensionnelle.
Consultez le moniteur sur le mur de gauche et bougez les interrupteurs autour de l'écran de façon à avoir :

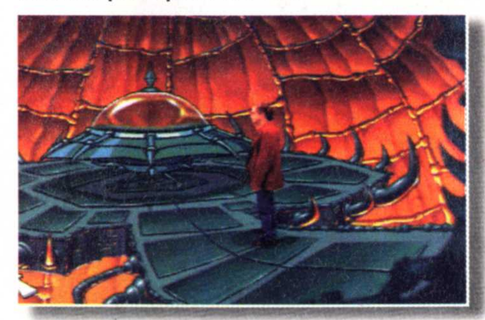
Eclairage QG : ON
Porte site de lancement : ouverte
Porte baie de lancement : ouverte
Champ de force vaisseau : désactivé

Pour y arriver, il faut que l'interrupteur en haut à gauche et celui en bas à droite soient baissés (les deux autres étant levés, bien sûr). Entrez dans la salle à gauche, montez dans le perfidificateur et regardez la fin du jeu. Cette fin nous annonce d'ailleurs une suite et je pense que vous êtes aussi impatient que moi de la voir sortir rapidement.

Un coup de main ?



La soucoupe est pleine : adieu !







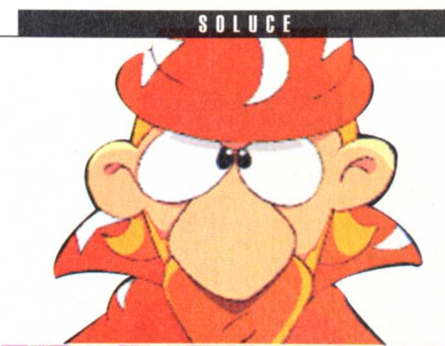
Discworld II

Voici la suite des aventures loufoques de Rincevent, "sorcier" de Discworld, un monde pour le moins cinglé issu de l'imagination de Terry Pratchett. Encore plus de folie, mais des énigmes moins tordues (encore que...). En avant pour un jeu qui ne se prend pas au sérieux !

éditeur
PSYGNOSIS
configuration
486 DX 2 66, 8 Mo
textes et voix
FRANÇAIS
sortie
FÉVRIER 97



Mortellement vôtre...

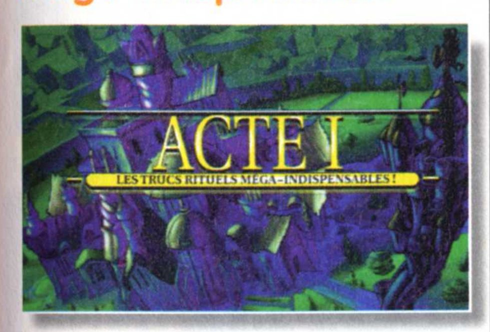


EN RÉSUMÉ

Cette fois-ci, votre quête aura pour but de faire revenir la Mort, qui, après le choc d'un attentat, ne supporte plus son rôle de grand méchant. Ce jeu vous fera donc participer à un rituel incantatoire pour faire revenir la Mort, vous permettra de monter une superproduction holywoodienne (et non pas hollywoodienne, il ne faut pas confondre), vous fera passer pour mort, vous transformera en surfeur sur une planche à repasser, et vous demandera de vaincre la reine des elfes dans un remake de "King Kong". Tristes sires s'abstenir...



Acte 1 : les trucs rituels méga-indispensables



L'aventure commence de façon tout à fait traditionnelle : la quête de Rincevent consiste à trouver trois bâtons de taille égale et quatre centimètres cube de sang de souris. Rassurez-vous, la folie guette.
Tout d'abord, rendez-vous à l'installation "haute énergie". Là, prenez l'aimant à côté du bureau à gauche,



le tube à essai près de la machine, ainsi que le soufflet. C'est fait ? Bon, direction le jardin, où l'aimant vous permettra de subtiliser les bottes ferrées du diablotin perché dans la volière (à l'extrême droite du jardin). Vous pouvez maintenant quitter l'université et vous rendre à la boutique ambulante qui a la fâcheuse habitude de disparaître en fumée. Comme vous êtes dans une boutique, profitez-en pour faire du shopping : un flamant rose, de l'encens, un poisson... Ah, oui ! Des bougies aussi. On ne sait jamais. Vous n'arrivez pas à les attraper ? Bon, alors parlez-en à la vieille femme. Elle a fini son radotage sur la confection des bougies ? Zou ! Sur la place. Comme il y a une jolie laitière sur la gauche, vous n'avez qu'à parler au planteur (utilisez l'icône sarcastique, puis celle du pop-corn). À présent, allez visiter les ombres. Près des clochards, il y a un pot et une scie. Cela leur est-il d'une quelconque utilité ? Non. À vous, si, alors pas d'hésitation. Vous avez honte de ce larcin ? Alors allez vous cacher à la morgue (écran de gauche, empruntez la porte près du ramasseur de morts). Vous voilà en présence du cadavre d'une sorcière (mémé Ciredutemps) : regardez-la. Sur la gauche, dans les eaux sales, il y a un couteau.
Et si on allait voir Mme Pat Hachou ? Sa maison se trouve tout à fait à gauche des ombres : c'est la porte ouverte où l'on voit de la lumière. Sur la gauche, il y a des ciseaux et un jupon sur le mannequin. Une fois ce dernier dénudé, hop ! Sciez un de ses bras. Ouvrez le placard et subtilisez la planche à repasser. Jetez un œil sur la bouteille à génie placée à gauche de la porte d'entrée, puis parlez à Mme Pat Hachou. Attention ! Elle est clairvoyante et la discussion semble n'avoir ni queue ni tête. Utilisez l'icône sarcastique, puis la question, la chandelle, et enfin le sourire. ▸▸▸

conseils de jeu

En chaque lieu, regardez bien dans tous les recoins, il y a souvent des objets difficiles à voir au premier coup d'œil. Déplacez-vous dans les lieux que vous visitez, certains d'entre eux s'étendant sur plusieurs écrans. Bagage ne pouvant pas toujours vous suivre, pensez alors à disposer les objets indispensables dans l'inventaire de Rincevent pour résoudre les énigmes qui s'y trouvent.



Discworld II

Questionnez-la ensuite à propos de la bouteille à génie puis des ectoplasmes. Allez à la guilde des bouffons. Prenez le klaxon et parlez au bouffon à l'aide de l'icône "question". Prenez la brique, à gauche, près du trou, et utilisez-la sur le bouffon. Plouf ! On plonge dans le trou (fallait bien y venir à un moment ou à un autre, alors...). Prenez à gauche. Au-dessus de la grille, ne serait-ce pas la laitière qui se prend pour Marilyn ? Un coup de soufflet devrait vous permettre de réaliser son rêve



et de récupérer de la poussière brillante. Bon, assez traîné dans les égouts, il est temps de retourner à l'université. Participons à une expérience : la combinaison brique hantée + accélérateur = ectoplasme. Pour Pat Hachou évidemment... qui, en guise de remerciements, vous donne la bouteille à génie.

Comme ils doivent déjà vous manquer, allez rendre visite aux clochards. Utilisez les bottes du diablotin sur la bouteille à génie et utilisez le tout sur la puanteur horrible qui vole au-dessus de Ron l'Infect. Faites un saut chez Gimlets et prenez les piments. Qu'y a-t-il au menu ? Regardez donc. Allez parler à Gimlets (icône sourire, puis Burger de souris). Pour vous remettre de cette détestable expérience culinaire, allez faire un tour à la taverne du troll. Abordez Casanulla avec une question. Des échelles doubles ? Proposez-lui alors la sorcière. Après l'échelle, saisissez-vous des allumettes. Le troll n'est pas si terrible, alors ne soyez pas timide : parlez-lui. Vous obtiendrez une chope de protozoaires. Si vous parlez au vampire, il vous apprendra qu'il a un dentier (utile pour prélever du sang) et qu'il ne rentre chez lui qu'à l'aube, autant dire au chant du coq... Sommes-nous allés sur les docks ? Non ? Bon, dans ce cas... une fois là-bas, coupez le filet à l'aide du couteau et prenez le requin marteau. Utilisez le poisson naturalisé sur l'oiseau que vous pourrez alors saisir.

Comme vous n'avez pas suffisamment torturé les animaux pour aujourd'hui, direction : le jardin de l'université. Préparez une mixture à base de maïs et de bière et donnez-la au coq. Vous vous souvenez qu'il vous faut trois bâtons de taille égale ? Autant dire que les maillets de croquet feraient l'affaire, si les joueurs voulaient bien vous les céder. Rien de plus facile : donnez le flamant rose au doyen pour vivre un remake d'"Alice au pays des merveilles". Enfin, le requin marteau vous permettra de subtiliser le maillet de l'intendant. Pour finir, l'oiseau empaillé fera l'affaire sur le bibliothécaire. Vous voilà en possession des trois maillets. Vous pouvez rendre visite à l'apiculteur (sur la gauche) et lui parler. La brochure lui fera plaisir. Le voilà parti. Parfumez les fleurs au piment et protégez-vous à l'aide du jupon. Enflammez l'encens à l'aide des allumettes, puis



agitez-le au nez des abeilles. Pour finir, récoltez du miel dans le pot, puis de la cire avec vos mains. Assez rigolé avec les bébêtes, on retourne à la boutique ambulante pour faire confectionner à la vieille femme une bougie à partir de la cire d'abeille. Quoi, les clochards vous manquent encore ? OK, OK... Gavez le coq avec le contenu de la boîte de conserve qui chauffe sur la flamme. Bon, occupons-nous du vampire de la taverne du troll. Il ne rentrera chez lui qu'au chant du coq. C'est facile, non ? Bon, si vous n'avez pas compris, utilisez le coq sur le vampire pour lui faire réintégrer ses pénates.

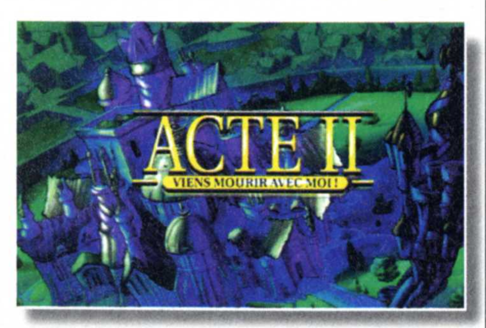
Du vampire au cimetière, il n'y a qu'un pas, qui vous permet de subtiliser une pioche (près du pont, à gauche). Tant que vous y êtes, faites un tour dans la crypte, tout à fait à droite. Grimpez sur l'échelle après l'avoir posée sur la dalle, pour atteindre le cercueil, et plus précisément le dentier du vampire. Utilisez ce dernier sur le souriceau, ce qui vous permettra de récolter un peu de son sang. Recueillez-le à l'aide du



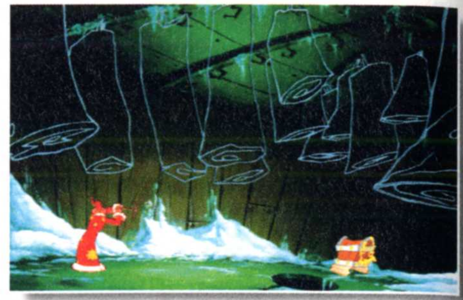
tube à essai. Tout cela vous a ouvert l'appétit ? Alors faites un saut à la salle à manger de l'université. Vous y ferez preuve d'une très grande générosité en offrant à l'archichancelier le tube plein de sang, les trois maillets, l'odeur dans sa bouteille, la bougie, et enfin la poussière brillante. Le rituel d'Ashkent peut commencer, et la Mort revenir faire son travail...

Quoi ? Vous croyiez que c'en serait si vite fini ? Vous n'avez pas vu que ce n'était que l'acte I ? Bon, en route pour la suite des aventures de Rincevent...

Acte II : Viens mourir avec moi !

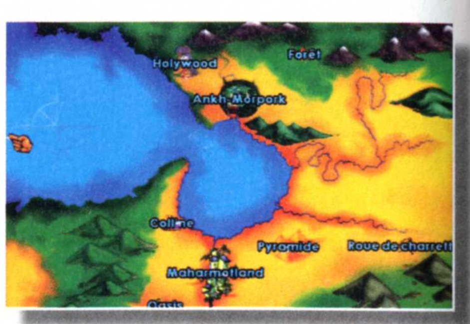


Commencez par vous rendre dans les égouts en passant par le trou de la guilde des bouffons. Prenez à droite et montez l'échelle en direction de l'entrepôt du "futur de porc". Découpez un morceau de glace à l'aide de la pioche. En avant pour les ombres et le



ramasseur de morts, à gauche de la morgue. Posez-lui une question. Vous apprendrez que pour voyager, il vous faudra être mort et posséder un certificat de décès. Allons en chercher un : prenez la porte de droite, vers la morgue. Vous pourrez vous entretenir des certificats de décès avec le croque-mort. Utilisez le miroir sur le bec benzène et reposez-le sur le banc. Allongez-vous sur la dalle et utilisez le bras en bois sur vous-même, ainsi que le bloc de glace. Cliquez sur le croque-mort. Allez montrer le certificat au ramasseur de morts et partez faire un voyage. Vous y retrouvez la Mort et lui promettez d'en faire une star. Pour cela, il vous faut une superbe pépé, un jingle qui accroche et des nouveautés. En avant !

Première étape, Maharmotland. Dirigez-vous vers les chameaux. Parlez au vendeur (sourire puis chameau).

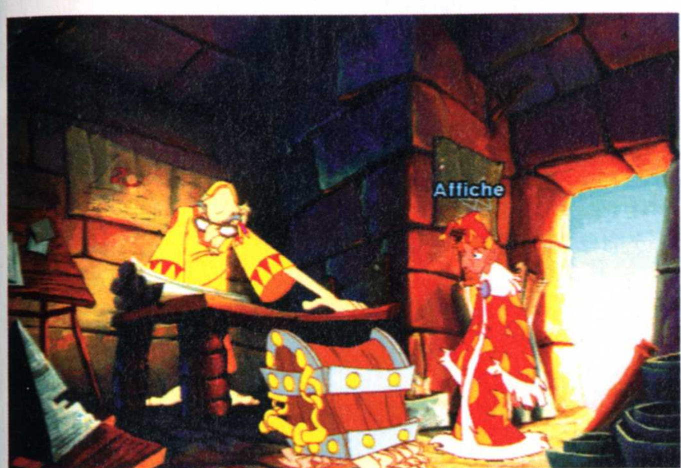


Une fois le chameau acheté, partez pour la colline. Parlez au squelette Hoss Laid (icône musicale).

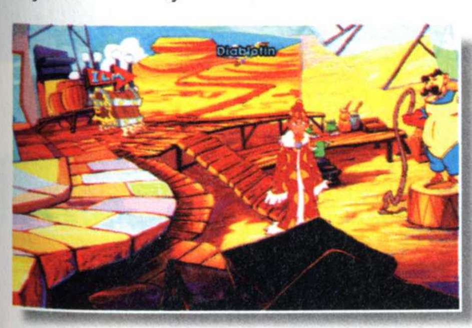


Libérez-le à l'aide du couteau. Le chameau peut vous emmener visiter les pyramides. Prenez le pot de colle posé à côté du sarcophage de la momie. Coupez les bandelettes avec les ciseaux et utilisez-les sur le bras en bois. À présent, allez à l'oasis. Là, utilisez le bras en bois bandé sur le bras pourri. Et si on allait faire un tour à Holywood, plus précisément dans la salle des costumes ? Regardez le costume de cheval, puis parlez-en au nain. Double-cliquez sur le bras pourri, vous obtiendrez ainsi un anneau, ce qui fera plaisir au nain. Dirigez-vous sur la droite et prenez le poids. Retirez l'étiquette 10 de la boîte à lettres et collez-la sur le poids. Rendez-vous dans la salle de maquillage, à droite de la boîte à lettres, puis sur le plateau, à droite en sortant (vers ILM), où vous pourrez voir un dompteur. Prenez l'appareil photo posé à côté des fioles et parlez au dompteur des diablotins. Prenez le bateau pour nulle part (pointez la souris à gauche de l'écran sur la carte). Sur la plage, regardez les bâtons, et parlez à Plantâh J'M'Scoue les Os. Regardez les paniers puis parlez-en à Plantâh.

Retournez à Ankh-Morpork, dans les jardins de l'université, où vous pourrez emporter tous les arceaux. Dans la salle à manger, parlez du cheval au bibliothécaire. Fourrez la nourriture dans le panier pique-nique. Retournez à Maharmotland en cliquant sur le bateau. Allez dans la boutique. Prenez l'affiche près de la porte. Allez de ce pas vous entretenir de musique avec Uri Gâlher qui attend sur son tapis volant. Donnez-lui les arceaux pour qu'il les redresse.



Regardez le rocher Suçard et parlez au vendeur de pierres. Prenez la rue en haut de l'écran. Prenez le pieu. Vous vous souvenez qu'est apparu sur le plan un lieu appelé La Roue de charrette ? Eh bien ! Qu'est-ce que vous attendez pour vous y rendre ? Parlez de musique avec le sage perché sur la roue.
Retournez dans le jardin de l'université et utilisez le pieu sur le tas de fumier. Vous pourrez ainsi capturer la "suffragiteuse". Retournez à la morgue et parlez à Casanulla. Parlez des elfes à mémé Ciredutemps, la forêt apparaît sur la carte. Allez sur les docks. Utilisez le poids sur l'hameçon. Poussez-le et récupérez les tempêtes de neige. Ce sont les nouveautés dont vous avez besoin pour monter votre film.
De retour à Maharmotland, dirigez-vous vers le mur de pierre où vous avez récupéré le pieu. Plantez la "suffragiteuse" dans le trou. Prenez la corde. Allez à Holywood et utilisez le boomerang sur la peinture, sur le plateau où travaillent les diablotins, puis sur le petit diablotin qui apparaît de temps à autre dans le décor du fond en se moquant de vous. Enfermez le diablotin dans l'appareil photo. Allez à droite et donnez le rocher Suçard au troll. Essayez d'entrer dans la caravane. Parlez



de la clef au troll. Ouvrez la porte. Le troll se plaignant toujours de sa douleur à la dent, soulagez-le : utilisez la corde sur lui. Entrez dans la caravane. Parlez à la laitière, vénale comme pas deux, et donnez-lui la dent de troll. Retournez au bateau, en direction de nulle part (vous savez, le pointeur sur la gauche de la carte...). Allez à droite, et là, donnez en pâture votre panier à provisions au pucier. Cela fait, retournez sur la plage. Découpez la planche à repasser avec la scie. Vous obtenez par ce moyen méconnu une magnifique planche de surf. Pour ne pas tomber, enduisez-la de colle. Utilisez-la donc sur les remous. Et pendant que vous y êtes, prenez des photos des peintures rupestres, ça fera un joli souvenir.

Allons dans la forêt. Rangez l'appareil photo dans l'inventaire de Rincevent, et pas dans Bagage. Encollez le klaxon, et mettez-le sur le costume de cheval pour en faire un costume de licorne dont vous revêtirez le bibliothécaire. Mettez le tout dans l'inventaire de Rincevent. Entrez dans le cercle de pierre, puis déguisez-vous en cheval. Prenez la reine elfe en photo. Retournez à l'université invisible, dans l'installation "haute énergie".
Utilisez le panier sur l'"Hex". Utilisez les petits bouts de métal (qui étaient jadis des anneaux) sur le plan de la pyramide, puis le miel sur l'Hex, et enfin la pyramide sur l'Hex. Parlez à Schnouf en choisissant l'icône du point d'interrogation sur un trou noir. Vous obtenez ainsi la réponse à fournir au vieux fou (pardon, au vieux sage...) perché sur sa roue de charrette, qui vous offrira en retour le jingle tant attendu. Retournez à Holywood et donnez les photos de la reine des elfes à la maquilleuse. Allez voir le planteur (dirigez-vous vers le haut de l'écran quand vous êtes près du troll, à hauteur du panneau stop). Donnez-lui le groupe, le jingle, la poupée et la nouveauté (les tempêtes de neige). C'est parti... enfin, presque... Maintenant, il faut une doublure ! Pour cela, retournez à Ankh-Morpork, dans les ombres. Utilisez le certificat de décès sur la porte située à l'extrême gauche des ombres, face à la maison de Mme Pat Hachou, en haut des marches. Ouvrez le placard, et parlez au mouton noir, en utilisant l'icône "cascade". Donnez-lui les photos prises dans la grotte.
Dans la cabine de projection, prenez la bobine et utilisez-la sur le mécanisme, puis effectuez la même opération avec les photos de la reine des elfes. Et voilà, les images subliminales vont subjuguer le public. Oui, mais... Voilà que la Mort ne veut plus reprendre son job habituel. Qui va donc la remplacer ?



Acte III : Rincevent de la mort !

Commencez par vous rendre sur le seuil de la maison. Sous le paillasson, il y a, c'est logique, une petite clef. Mais elle ne sert pas à ouvrir la porte. Entrez quand même, c'est ouvert. Prenez les escaliers et allez dans la pièce à droite. Là, prenez l'encre, et tirez le cordon. Comme Albert s'est absenté, allez à la cuisine, à gauche en bas des escaliers. Volez le sucre, le chiffon graisseux, et ouvrez la porte du four. Retournez dans le hall et subtilisez les rideaux (ceux de la fenêtre en bas à gauche). Vous ne pensez pas qu'il vous manque



l'ultime accessoire pour jouer la Mort ? Bon, vous trouverez une faux dans le porte-parapluies. Retournez en haut, à gauche, dans la chambre. Vous avez repris votre souffle ? Hop, un lapin, et dedans, un pyjama. Prenez aussi la ficelle sur la commode à gauche. Redescendez et rendez-vous dans la bibliothèque, à droite. Prenez la biographie de Rincevent (c'est le livre du milieu). Allez dans la cuisine et parlez à Albert. ▶▶▶



Sortez de la maison et dirigez-vous de ce pas dans les écuries. Prenez la corde et amadouez Binky à l'aide du sucre. Utilisez la colle sur la selle et posez-la sur le dos de Binky. Montez sur Binky.
Une fois débarrassé, douloureusement, de la selle, allez faire un tour du côté du jardin, à droite. Il va vous falloir recueillir du miel et de la cire d'abeille. Pour cela, faites brûler le chiffon graisseux avec les allumettes, utilisez le pyjama sur Rincevent, puis enfumez les abeilles avec le chiffon. Prenez de la cire. Utilisez le pot pour récolter du miel. Confectionnez une bougie à base de ficelle et de cire. Prenez la canne à pêche du nain de jardin. Accrochez le pot de miel au bout de la canne. Utilisez cet ustensile simple et bon marché sur la fosse, à droite, en visant les petits points. Ce sont des âmes de puces. Super ! J'ai toujours rêvé d'avoir un pot plein



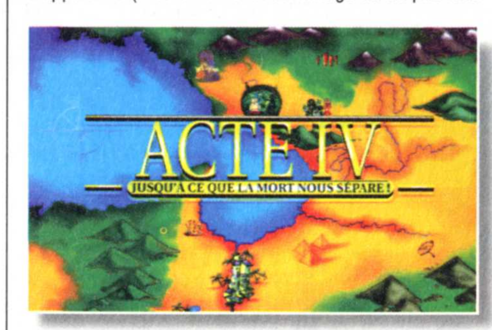
d'âmes de puces. Regardez la petite voiture, puis parlez-en à la fillette. Comme elle est dure en affaires, ne discutez plus et offrez-lui votre biographie. Videz l'encrier dans la mare, et trempez-y les rideaux. Il est temps de satisfaire, une fois de plus, les caprices de Suzane ; donc, en avant pour la bibliothèque. Une fois là-bas, allumez votre bougie. Mettez-la dans l'inventaire de Rincevent. Ouvrez l'accès à l'alcôve avec la petite clef. Entrez et utilisez la bougie sur Rincevent. Prenez la tablette sur la deuxième étagère en partant du bas. Cela plaira à Suzane, donc allez-y sans hésitation. Retournez à la maison. Utilisez la corde sur le boomerang et servez-vous de cet outil, certes primitif mais ô combien efficace, sur la cheminée, au-dessus et à droite de la fenêtre de gauche. Montez puis parlez dans la cheminée. Retournez dans la cuisine, et



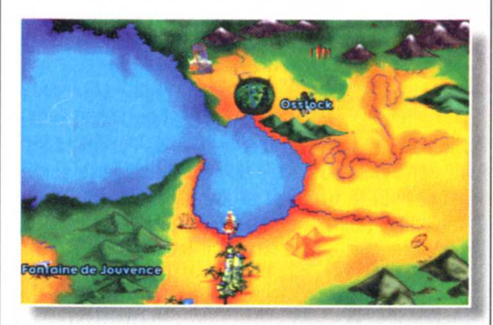
montrez la robe et la faux à Albert. Ce dernier n'est pas très impressionné, mais il ne vous connaît pas encore : sortez, allez dans le champ en face de la maison et utilisez la faux sur la petite voiture pour en faire une moissonneuse, qui va faire des ravages dans le maïs. Allez parader devant Albert. Donnez-lui le pot d'âmes de puces comme dernière épreuve. Ouf !
Mais ce n'est pas - tout à fait - terminé. En effet, la Mort est en train de mourir, maintenant !

Acte IV : Jusqu'à ce que la mort nous sépare

Sur la carte, allez visiter Osstock, puisque ce lieu vient d'apparaître (il serait en effet dommage de ne pas tout



visiter !). Prenez le bouchon accroché au chapeau de la Mort. Allez maintenant à Maharmotland. Attendez



qu'arrive le prospecteur et fouillez la sacoche de son chameau, puis, vite, mettez-y le bras pourri. Ça va attirer les vautours, et vous saurez ainsi où se trouve



la fontaine de Jouvence. Une fois sur les lieux, coupez l'eau avec le bouchon, puis remplissez le sablier avec le sable de la fontaine.



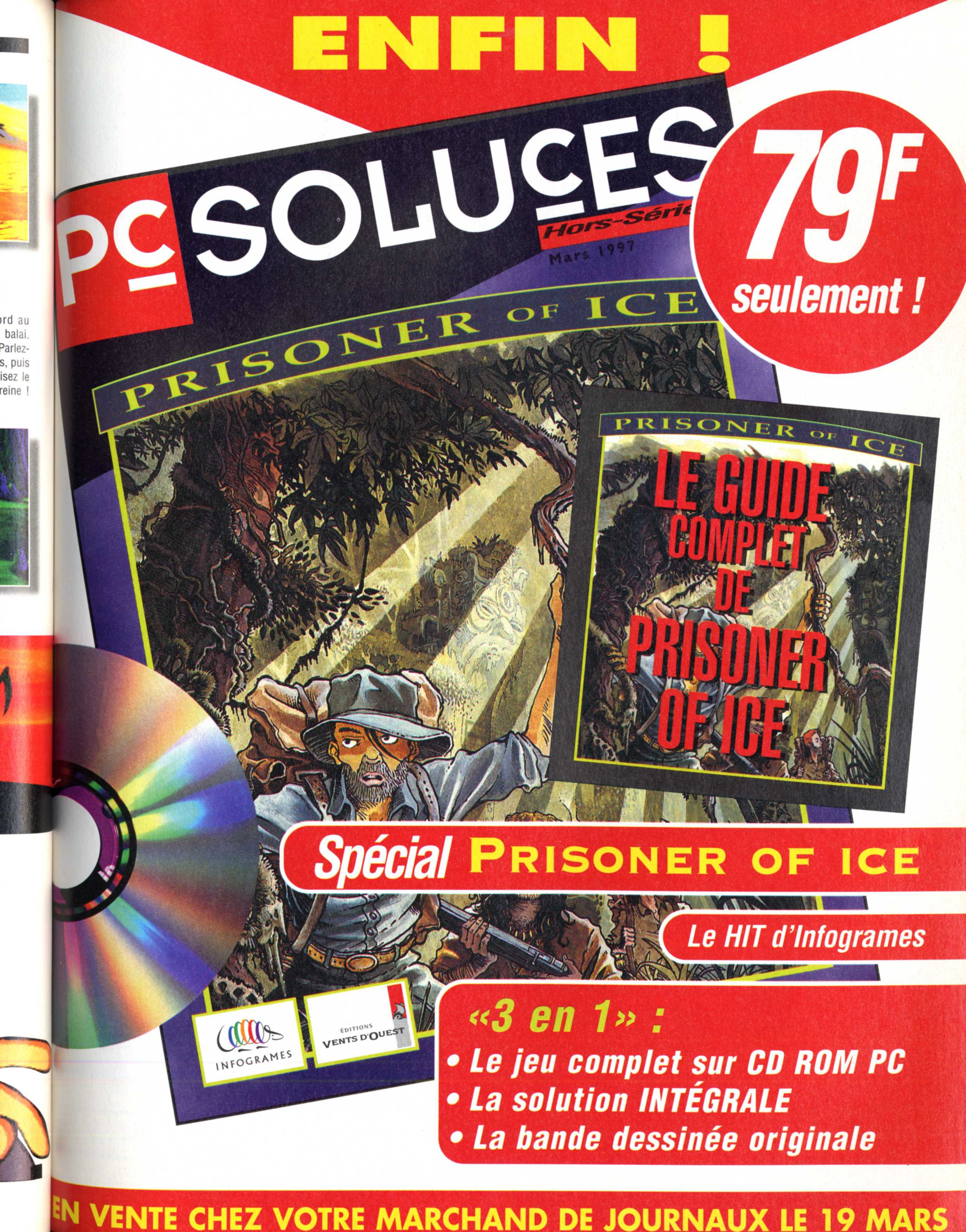
Épilogue : Queen Kong

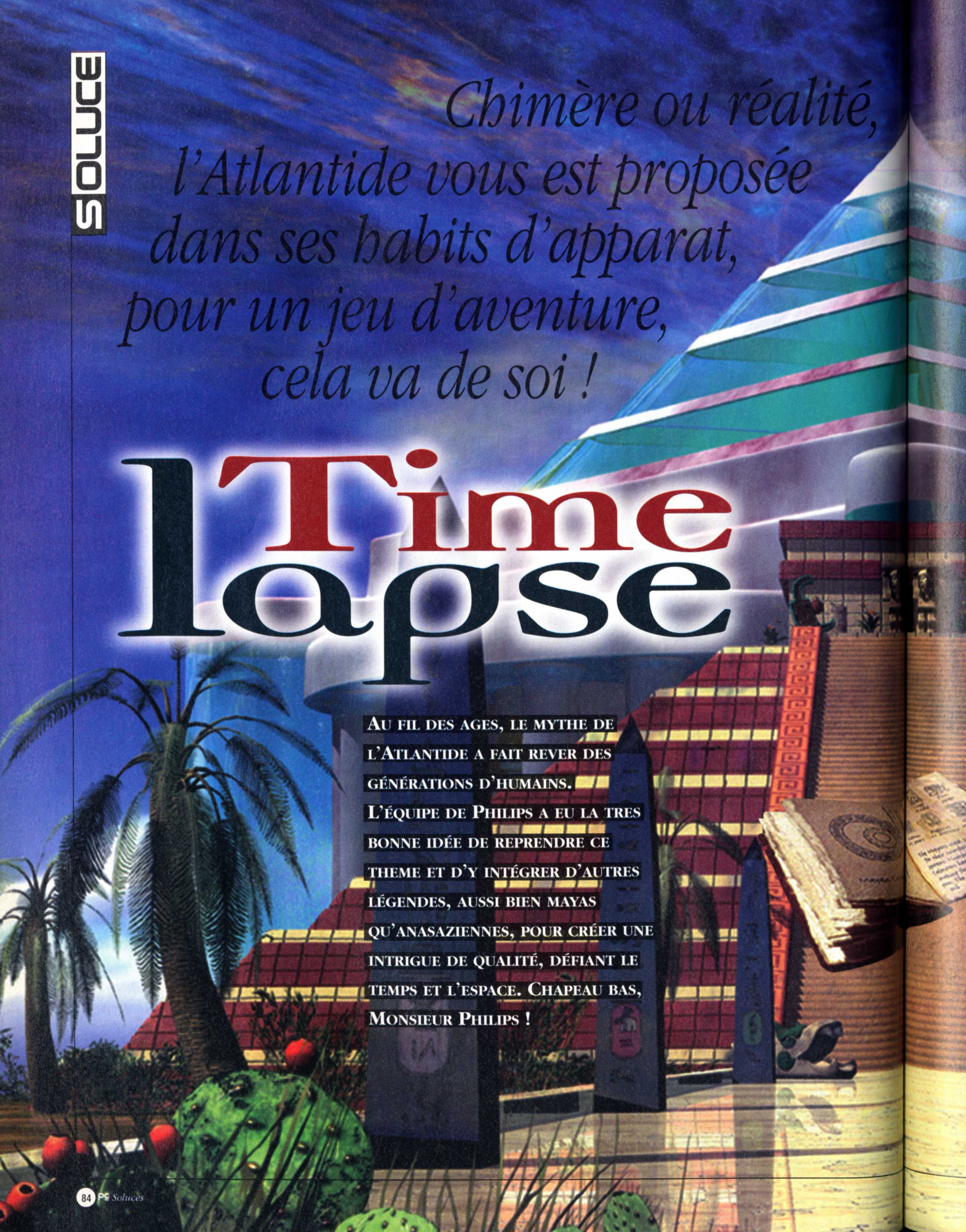
Quelle foule ! Mais intéressez-vous d'abord au corbeau, puis parlez-en à Mémé. Prenez son balai. Parlez à présent au planteur, avec le sourire. Parlez-lui des vessies. Utilisez la cantine sur les vessies, puis mettez-les dans les poches de Rincevent. Utilisez le balai sur la tour, et en avant pour vaincre la reine ! That's all, folks !








ENFIN !
PC SOLUCES
Hors-Série
Mars 1997
79F
seulement !
PRISONER OF ICE
PRISONER OF ICE
LE GUIDE COMPLET DE PRISONER OF ICE
Spécial PRISONER OF ICE
Le HIT d'Infogrames
«3 en 1» :
• Le jeu complet sur CD ROM PC
• La solution INTÉGRALE
• La bande dessinée originale
INFOGRAMES
ÉDITIONS VENTS D'OUEST
EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX LE 19 MARS



Chimère ou réalité, l'Atlantide vous est proposée dans ses habits d'apparat, pour un jeu d'aventure, cela va de soi !

Time lapse

Au fil des ages, le mythe de l'Atlantide a fait rever des générations d'humains. L'équipe de Philips a eu la tres bonne idée de reprendre ce theme et d'y intégrer d'autres légendes, aussi bien mayas qu'anasaziennes, pour créer une intrigue de qualité, défiant le temps et l'espace. Chapeau bas, Monsieur Philips !



EN RÉSUMÉ

Vous êtes un proche du professeur Alexander Nichols, savant décrié dans l'univers très fermé des scientifiques. Depuis vingt ans, il cherche à démontrer à tout ce petit monde qu'un lien existe entre les quatre grandes civilisations disparues (égyptienne, anasazie, maya, celle de l'île de Pâques) et l'Atlantide. Chacune de ses affirmations soulevant un tollé dans la communauté scientifique, le professeur s'est peu à peu retiré du chemin des sciences établies pour creuser davantage ses hypothèses novatrices. Alors que vous rentrez chez vous, harassé par une journée de travail, un message du professeur sur votre répondeur vous fait vaciller ! Ce dernier déclare en effet avoir découvert sur l'île de Pâques un portail pouvant le faire voyager à travers le temps et vous demande de le rejoindre dans les plus brefs délais. Il ne vous en faut pas plus pour prendre le premier avion et atteindre cet endroit mythique après un petit voyage en bateau. En ces lieux, seul le silence de la contrée désolée vous tend les bras et l'aventure commence...

éditeur
PHILIPS
config. mini
486DX2 66, 8 Mo, CD 2X
textes et voix
FRANÇAIS
sortie
DÉCEMBRE 96

Conseils de jeu

- *Dans chaque monde, consultez le plus souvent possible le journal du professeur afin de récolter moult indices.*
- *Pour les déplacements, jouez toujours avec le clavier. De cette manière, vous pourrez voir sur votre écran les diverses options de déplacement apparaître en bas du moniteur. Sauvegardez avant chaque énigme ou vous pourriez bien regretter un geste un peu précipité.*

L'ILE DE L'EST

Vous commencez votre aventure en face de curieux rochers. Tournez à droite, avancez par deux fois avant de tourner de nouveau à droite et d'avancer. Prenez l'appareil photo sur le sol. Retournez maintenant face aux pierres du départ. Suivez le chemin de terre derrière vous et dirigez-vous vers la statue de droite, un superbe Moai. Au pied de cette statue, vous trouverez le journal du professeur Nichols **(1)**. Reprenez votre progression et arrêtez-vous tout en bas du chemin, face à l'océan. Là, tournez sur la droite et examinez les pieds des trois statues. Vous pourrez voir trois dessins. Maintenant, en avançant toujours vers ces mêmes statues, vous pourrez distinguer des hiéroglyphes, qui orneront leur ventre pendant quelques secondes. Prenez des photos de ces indices et vous aurez en réserve les dessins et leur correspondance hiéroglyphique **(2)**.



Le campement déserté

Tournez maintenant sur la droite et suivez le chemin jusqu'au camp. Placez-vous en face de la table et tournez sur la droite. Faites une vue rapprochée de la table, prenez une photo du mode d'emploi de la lampe et collectez la boîte d'allumettes. Placez-vous en face de la table centrale et opérez une vue rapprochée sur la pierre. Prenez une feuille blanche sous les deux livres rouges et placez-la sur le morceau de roche. Il va falloir utiliser le crayon à papier sur la feuille blanche pour décalquer les symboles de la tablette minérale. Prenez dans la foulée une photo de votre découverte, vous pourrez avoir en réserve trois symboles supplémentaires et leur équivalence hiéroglyphique **(3)**.

La grotte mystérieuse

Faites demi-tour et prenez le chemin sablonneux de gauche, qui vous conduira à l'entrée d'une grotte. Entrez et cliquez sur la lampe pour en faire une vue rapprochée. Référez-vous au mode d'emploi de la lampe pour l'allumer et n'omettez pas au passage de craquer une allumette contre la boîte pour mettre le feu à la mèche. La grotte pourvue de lumière, votre exploration va pouvoir commencer ! Au fait, une dernière petite chose, une fois la lampe allumée, n'oubliez surtout pas de remettre l'obturateur vers le bas ou la lampe s'éteindra dès que vous avancerez dans la grotte.

L'énigme des statues

Cheminez le long des parois rocheuses jusque devant une petite rivière entourée de pierres. Allez sur la gauche et arrêtez-vous près du crâne sur le sol. Tournez de nouveau sur la gauche et touchez la statue. Cette dernière éructera de la lave et fera apparaître un petit masque ainsi que deux hiéroglyphes à hauteur de ses yeux **(4)**. Vous remarquerez qu'en les touchant, la forme du masque change. Faites reprendre sa première forme au masque et touchez le petit bol de pierre rempli d'eau au-dessus de la statue de gauche. L'eau, en se déversant, solidifiera le masque, ce qui vous permettra de le collecter. Tournez maintenant par deux fois vers la droite et vous vous retrouverez en face de trois statues aux mains tendues. Il faudra ici placer le masque dans une des mains, en tenant compte du symbole gravé sur une des épaules de pierre **(5)**. Pour connaître le symbole et son équivalence hiéroglyphique vue dans les yeux de la statue précédente, allez faire un tour dans vos photos ! Si par malheur vous faisiez un mauvais choix, le masque se désintégrerait automatiquement ! Vous seriez alors obligé de recommencer toute l'opération. Donc, ceci fait, retournez auprès du masque de lave et touchez son œil droit, le symbole changera ainsi que le masque dans la lave. Touchez le bol de pierre et prenez le nouveau masque. Allez le placer dans une des mains et regardez vos photos pour pouvoir faire le lien entre les hiéroglyphes et les symboles. Refaites cette opération quatre fois et vous pourrez placer les quatre derniers masques dans les mains équivalentes.





4

5

La porte temporelle

Reculez, tournez sur la gauche et touchez le monolithe au yeux rouges. Bravo, vous venez de découvrir la première machine à voyager dans le temps. Approchez du globe bleu et vous recevrez un message du professeur ! Cliquez maintenant sur le symbole le plus à gauche, le scarabée, puis sur le globe. Bon voyage… ▶▶▶



ÉGYPTE ANCIENNE

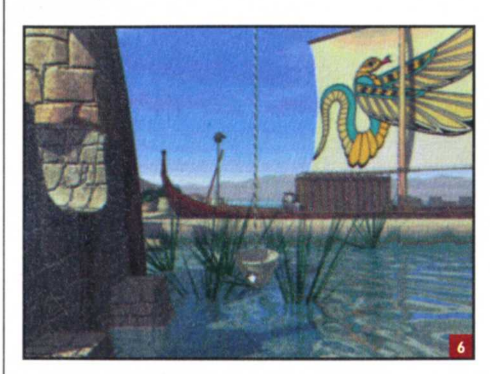
La porte de la pyramide

Tournez par deux fois sur la droite et avancez jusqu'au bassin. L'eau se mettra alors à vous parler (si, si !). Avancez de plus belle et prenez une photo du dessin plaqué à l'intérieur du bassin (c'est grâce à cette dernière que vous pourrez libérer le bateau, bloqué à quai). Reculez et tournez sur la droite. Dirigez-vous vers la pyramide.

En entrant dans cette dernière, vous vous retrouverez bloqué devant une porte fermée à l'aide d'une combinaison secrète. Ressortez de ce lieu et une apparition vous parlera alors. Retournez à votre point de départ en n'omettant pas au passage d'écouter le message de la statue du pharaon.

L'énigme de la barge

Rendez-vous près de la galère égyptienne. En arrivant en vue du mur de pierre, tournez sur la droite et rendez-vous au bord de l'eau. Là, touchez le panier en osier quatre fois de suite **(6)**. Placez-vous maintenant en face du mur de pierre et approchez-vous du puits. Touchez le levier supérieur puis le levier de droite **(7)**. Regardez dans le puits, le réceptacle s'est rempli aux trois quarts. Retournez près du panier en osier et plongez-le deux fois dans l'eau. Rendez-vous de nouveau près du puits, actionnez le levier de droite puis celui du haut. Direction : l'extrémité du ponton. Tournez sur la gauche et avancez. Actionnez le levier vers la gauche et les portes emprisonnant le navire s'ouvriront ! Grimpez sur le navire et placez-vous sur sa proue. Vous commencerez alors à naviguer et arriverez bientôt en vue du temple.



6

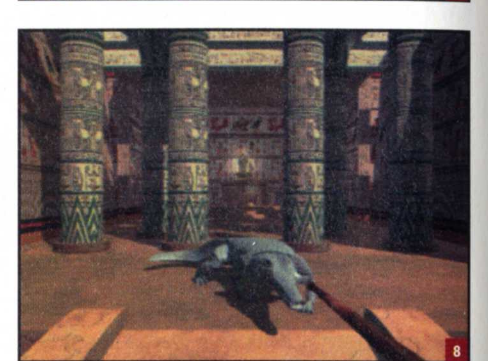
7

Le temple au bord du Nil

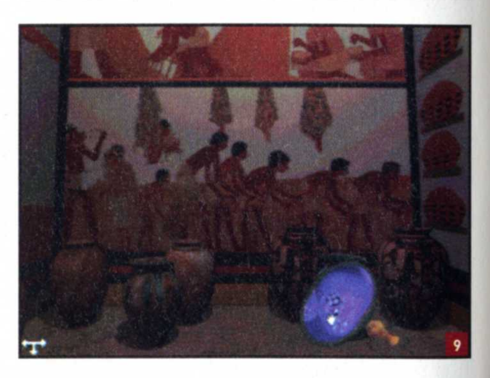
Descendez de la barge et tournez sur la droite par deux fois pour distinguer une lance. Prenez-la et avancez en direction du temple. Un crocodile apparaîtra alors, vous interdisant l'accès à l'édifice. Pour le tuer, il faudra, quand il bougera la tête vers la gauche, lui décocher un coup de lance vers le bas du cou, à droite **(8)**. Ce point est très dur à atteindre. Pour le symboliser, il faut imaginer que c'est une jugulaire. Trois coups de lance suffiront à faire disparaître la bête ! Entrez maintenant dans le temple. Placez-vous en face de l'autel et entrez dans la pièce de gauche. Touchez la statue d'Anubis pour entendre son message. Allez fouiller en vue rapprochée les paniers sur le sol et vous récupérerez le miroir d'Hathor. Reculez et plaquez ce dernier sur le mur qui vous fait face pour lire une inscription cachée.

Tournez sur la droite et fouillez les vases. Dans l'un d'eux, vous trouverez une clef chichement décorée. Pour la prendre, fixez le miroir sur la jarre et cliquez sur la clef **(9)**. Servez-vous d'elle pour ouvrir le coffre à droite.

Prenez une photo de la tablette et touchez-la. Cette tablette comporte dix chiffres **(10)**. Pour trouver les chiffres, il vous suffira de dénicher les objets. Par exemple, dans l'autre pièce, et dans un coffre, vous trouverez neuf couteaux **(11)**. Regardez maintenant la tablette et vous verrez que le dessin à côté du couteau signifie "neuf". Partez maintenant à la recherche des différents objets pour connaître leur nombre et ainsi savoir à quel dessin ils se rapportent **(12)**.



8



9





10





11



Le mystère de la tablette

12

Si vous ne voulez pas vous prendre la tête, voici le décryptage complet de la tablette avec les différents dessins, ainsi que leur correspondance chiffrée.





Les différents dessins et nombres en tête, sortez de la pièce et tournez tout de suite à droite. Trois dessins pourront être vus sur la colonne du milieu. Touchez le dessin le plus bas et rendez-vous dans la pièce qui fait face à la salle de gauche. Ouvrez le premier coffre et examinez chaque rouleau. Pour bien faire, prenez des photos, ou, plus économique, dessinez sur une feuille de papier quadrillé le dessin du dieu, son nom et son aspect.

Le rouleau codé

Ceci fait, rendez-vous près de la statue du garde et touchez son pagne. Une trappe secrète s'ouvrira, libérant un rouleau. Ouvrez ce dernier et prenez-en un cliché. Vous pourrez aussi noter le chiffre correspondant à chaque dieu sur votre feuille. Ici aussi, une énigme viendra pointer le bout de son nez. Devant ou derrière chaque dieu sera placé un dessin représentant un chiffre. Il faut savoir que si le chiffre/dessin est placé devant, on le soustrait et que s'il est placé derrière, on l'additionne. Souvenez-vous de cette règle et continuez votre route.



L'autel sacré

Sortez de la pièce et placez-vous devant l'autel. En faisant une vue rapprochée, vous pourrez distinguer une boule de cristal. Bougez cette boule pour distinguer le visage de chaque dieu ainsi que le symbole correspondant ; vous pourrez ajouter ces symboles sur votre feuille quadrillée, en complément des précédents dessins, ou bien prendre des photos. Retournez près de la colonne qui comporte trois symboles et poussez celui du centre. Sortez du temple et tournez à droite. Faites-en le tour et vous vous retrouverez en face d'un alignement de huit obélisques.
En avançant, vous remarquerez que chaque obélisque est orné de l'effigie d'une divinité. De plus, sous chaque divinité se trouve un chiffre. Il faudra faire un peu de mathématiques ! Ayant décrypté la tablette dans le temple, vous avez appris que chaque symbole vu sur cette dernière équivaut à un chiffre. Cette table de nombres va vous servir dans ce passage. Il va falloir ici regarder le chiffre/dessin placé sous chaque dieu et le soustraire ou l'additionner en regardant les chiffres/dessins placés sur le papyrus **(13)**.

Un peu de mathématiques

13



Un exemple au hasard : prenez Thot. Sur son obélisque, vous pourrez voir un I (1). Sur le papyrus se trouve placé derrière le dieu Thot un I (1). Comprenez ici, comme je l'ai signalé plus haut, qu'il faut additionner ces deux chiffres, soit I (1) + I (1) = II (2). La solution complète donne, en comptant les chiffres indiqués entre parenthèses derrière les dessins :
Thot : I (1) + I (1) = II (2)
Sebek : - (4) - I (1) = III (3)
Set : = (8) + II (2) = V inversé (10)
Knumm : ''I (5) + - (4) = ((( ) (9)
Osiris : 2 (7) - I (1) = '.'.'. (6)
Horus : III (3) + - (4) = 2 (7)
Bastet : ((( ) (9) - = (8) = I (1)
Anubis : V inversé (10) - II (2) = = (8)

Les trois éléments

Retournez maintenant aux premiers obélisques et donnez-leur un nom par paire en commençant par la gauche. Par exemple, les deux premiers obélisques, ceux de Thot et de Sebek, seront nommés A1 et A2. Viendront ensuite B1 et B2, etc. Examinez le chiffre de chaque obélisque pour le faire briller et entrez dans le temple. Ce dernier vous conduira dans une salle garnie de huit mini-obélisques de cristal, positionnés dans le même ordre géographique que leurs "grands frères" du dehors. Pivotez sur la gauche, vous vous retrouverez en face du mini-obélisque A1 (souvenez-vous, la numérotation). Sur ce dernier, trois symboles pourront être vus. Le premier désigne la tête du dieu, le second, le chiffre qui lui est attribué, et le troisième, son symbole. Il faudra ici reconstituer les trois éléments de chaque dieu, conformément aux obélisques à l'extérieur et aux divers indices trouvés dans le temple. C'est à ce moment précis que les petits malins ressortiront la feuille prescrite au départ et pourront d'un coup d'œil trouver les trois éléments. Ceci fait, cliquez sur l'autel au centre de la pièce et les huit petits cristaux s'illumineront en son sein, ce qui vous permettra de récupérer un neuvième cristal **(14)**.

La solution

14

Pour les moins persévérants d'entre vous, voici la solution :

Obélisque A1 | **Obélisque A2** | **Obélisque B1** | **Obélisque B2** | **Obélisque C1** | **Obélisque C2** | **Obélisque D1**

La salle de jeu

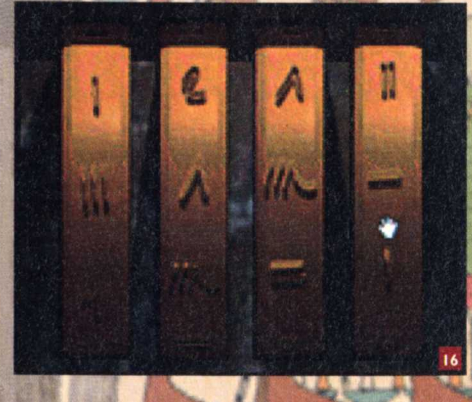
Continuez votre route et lorsque vous arriverez en vue du cobra, utilisez le gemme sur ce dernier. Continuez votre route et, arrivé au bout du chemin, regardez dans le puits. Lancez le gemme dans l'eau et vous pourrez entendre un message. Reculez par deux fois et poussez le symbole des escaliers sur la colonne de droite. Retournez dans le puits et empruntez les marches fraîchement apparues. Entrez dans la pièce de droite. Au bout de cette dernière, vous trouverez une salle bien étrange. Touchez la statue qui vous parlera. Maintenant, approchez-vous des petites pierres grises de droite. Il s'agit en fait d'un jeu qui ressemble grosso modo au "jeu de l'oie". Vous serez ici incarné par le pion rouge. Le but étant d'arriver premier tout en haut du jeu. Pour déplacer votre pion, il vous suffira de cliquer sur le dé triangulaire du bas. Il faut savoir que si vous tombez sur un cobra, vous êtes bon pour redescendre de plusieurs cases. Sachez aussi que vous pouvez éviter de vous retrouver projeté en bas si vous donnez à votre adversaire le nombre de gemmes indiqué sous les cobras. Ce petit jeu peut s'avérer très long ! Cette épreuve réussie, prenez le symbole de l'œil de Râ accroché au mur. Utilisez ce symbole sur l'armoire jaune. Entrez et cliquez sur le papyrus. Prenez une photo de ce que vous verrez car c'est le code d'entrée de la pyramide du départ. Prenez l'emblème du scarabée et vous pourrez entendre un nouveau message. Placez-vous maintenant devant la porte de sortie et touchez le disque central. Le message passé, sortez **(15)**.



15

La porte codée

Retournez dans le temple à la tablette de pierre et appuyez sur le symbole de la pyramide, le premier près de la colonne. Remontez sur la galère et placez-vous sur la proue du navire. De retour à la pyramide, placez-vous devant la porte fermée par un code. Regardez maintenant les photos du parchemin trouvé dans la pièce aux cobras et comptez les dessins, colonne par colonne, en commençant par la gauche. Vous obtiendrez les chiffres 3, 10, 9 et 4. En convertissant ces chiffres grâce à votre table à dessin, vous obtiendrez III , V inversé , ((( ), —. Entrez ces dessins sur la porte et appuyez sur le triangle de gauche **(16)**.



16

La 2[e] porte temporelle

Entrez dans la nouvelle pièce, qui contient un sarcophage dissimulant une autre machine à voyager dans le temps. En approchant du globe, vous recevrez un nouveau message du professeur. Touchez maintenant le second symbole en partant de la gauche (une abeille) et le globe central.

▶▶▶



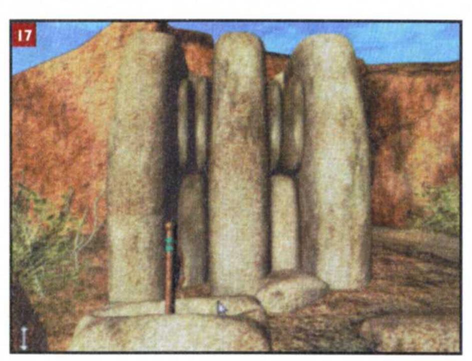
ANASAZI

Le gouffre

Tournez sur la droite et avancez jusqu'au pied de deux arbres. Là, ramassez le tronc sur le sol et retournez à votre point de départ. Faites demi-tour et suivez le chemin de sable jusqu'au gouffre. Jetez le morceau de bois en travers de ce dernier et vous pourrez passer.

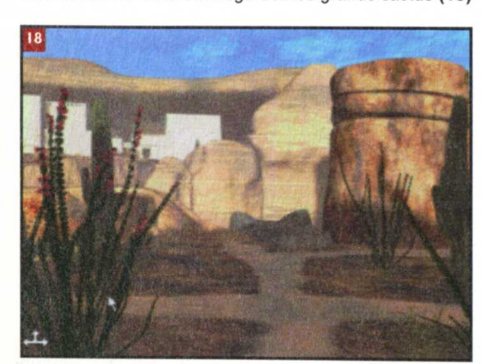
Le levier

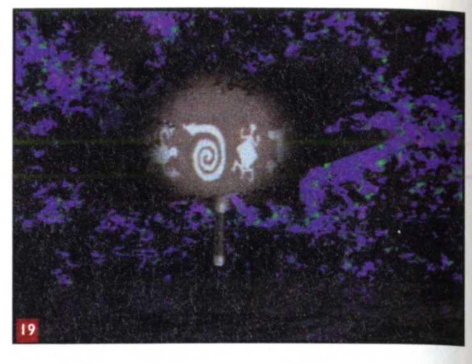
Vous arriverez alors à une jonction où vous pourrez emprunter un sentier sur la gauche pour vous rendre dans une bâtisse indienne. N'y allez pas tout de suite mais continuez à suivre le chemin qui vous fait face. Lorsque vous arriverez en face d'un levier planté devant plusieurs pierres, continuez encore une fois votre route sans vous occuper de lui **(17)**. Derrière l'empilement monolithique, une inscription en forme de spirale pourra être vue. Revenez maintenant devant le levier. Il peut être manœuvré dans cinq positions, chacune donnant accès à une énigme (chaque fois que vous visiterez une nouvelle section dans ce monde, vous pourrez voir une autre spirale).


17

A) L'énigme du coyote

Commencez par actionner le levier deux fois vers la gauche. Allez voir le cercle derrière les pierres et vous pourrez constater qu'un rai de lumière en traverse le centre. Rendez-vous à la jonction et dirigez-vous à droite vers le bâtiment indien. Regardez les grands cactus **(18)** sur la droite et la gauche à la croisée des chemins et mémorisez-les bien. C'est le point de départ de nombreuses énigmes. Vous devrez y revenir souvent pour compléter des sections dans un ordre déterminé. Maintenant, si vous avez les cactus en face de vous, tournez vers la gauche. Avancez, ignorez le premier chemin de droite et continuez tout droit. Arrivé en face d'un pan de roche complètement vierge de toute inscription, tournez sur la droite et entrez dans la grotte. Prenez la lampe entourée d'un rai de lumière sur le sol. Comme elle ne fonctionne pas très bien, il faudra, quand vous l'utiliserez, la secouer dans tous les sens pour que la lumière jaillisse au contact des piles qui s'entrechoquent. Avec la lampe, éclairez les deux cavités de cette grotte et notez les dessins que vous y verrez **(19)**. Ressortez de la grotte et dirigez-vous toujours tout droit. Au passage, vous pourrez voir un coyote sur un rocher. Il faut savoir que chaque section de ce monde est apparentée à un animal et à une spirale. Un petit conseil : notez le nom de l'animal affilié à chaque section ainsi que la forme de la spirale, car plus tard, ces indices seront de la plus haute importance. D'ailleurs, juste après le coyote, une pierre sur la gauche supportera un dessin de spirale. En continuant votre route, vous pourrez tourner sur la gauche et vous placer devant une pierre couverte de multiples dessins.


18


19

La pierre aux mains

Ici, cliquez dans l'ordre sur les dessins vus dans la grotte (en commençant par ceux de la niche de droite). La chose ne sera pas aisée à cause des mains peintes sur les fresques **(20)**. Une fois la chose réussie, une ombre de coyote viendra se calquer sur la pierre avant d'hurler et de partir. Tournez maintenant sur la gauche et cliquez sur le cercle près de la pierre. L'entrée d'une grotte apparaîtra alors à la place des fresques. Avancez dans ce nouveau lieu et tournez sur la droite pour voir un dessin se matérialiser au-dessus de l'eau. Mémorisez-le bien et quittez la grotte pour retourner en face des grands cactus.


20

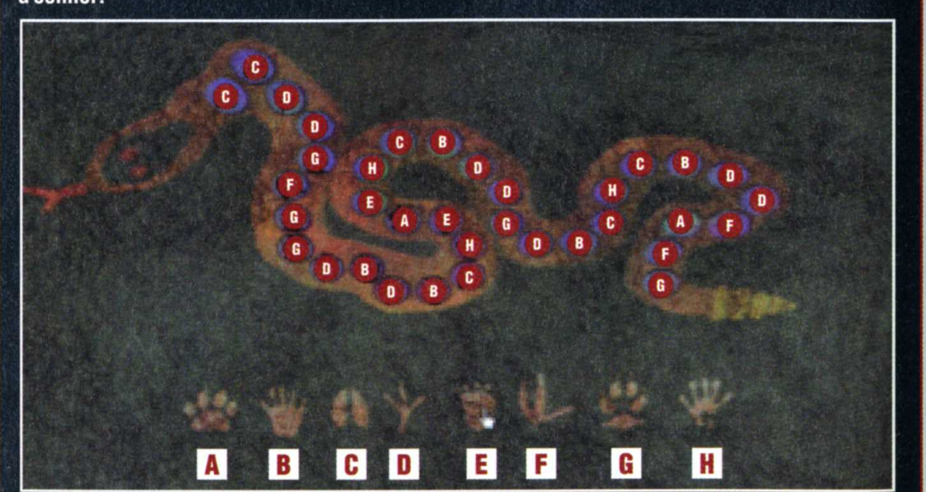


La grotte du grand conseil

Tournez sur la gauche et avancez. Dirigez-vous sur le chemin de droite. Après être passé sous un pont de pierre, vous déboucherez quelques mètres plus loin devant une grotte. Entrez-y et avancez jusqu'à un mur sur lequel un serpent est peint. Attention ! Énigme ! **(21)**

L'énigme du serpent

Pour la résoudre, imaginons que les dessins, sous le serpent et en partant de la gauche, soient désignés par une lettre allant de A à H. Positionnez comme sur le dessin les lettres dans les différents ronds du serpent en commençant par la gauche. La queue du serpent se mettra alors à sonner.



21

Tournez-vous sur la droite et touchez la pipe. Pour connaître toute l'histoire, touchez la pipe cinq fois. Tournez de nouveau sur la droite et examinez la carte sur le mur. Elle est la représentation de ce monde avec l'emplacement des différentes spirales. Rendez-vous de nouveau face au cactus. Retournez-vous, sortez de cet endroit et dirigez-vous vers la gauche jusqu'au levier planté devant plusieurs pierres.

B) L'énigme de l'écureuil

Poussez le levier une fois vers la droite. Vous remarquerez que le trait sur la spirale derrière les pierres change de position. Retournez face aux deux cactus. Tournez d'un cran sur la droite et avancez. Ignorez les deux chemins de droite et continuez votre route. Vous arriverez en face d'une porte de pierre sur laquelle est gravée l'empreinte d'un gland. Tournez sur la gauche et prenez le morceau de bois. Reprenez le chemin inverse et tournez à la première intersection à gauche. En avançant encore, vous pourrez voir un écureuil fuir devant vous. Remarquez au passage le dessin de la spirale gravée sur la pierre. Notez ce dessin ainsi que l'écureuil sur une feuille, pour mémoire.

Le miel et le gland

Avancer jusqu'à la ruche, frappez-la avec votre bâton et trempez l'extrémité de ce dernier dans le miel fraîchement apparu. Continuez votre route et observez l'écureuil en train de collecter un gland avant de la lâcher dans la fissure d'un rocher. Ramassez à votre tour ce gland en utilisant votre bâton rendu collant par le miel **(22)**. Faites demi-tour et rendez-vous devant la porte de pierre ornée d'un gland, à droite du premier croisement. Insérez le gland dans la porte et cette dernière s'ouvrira. Avancez dans l'embrasure de la porte et regardez tout autour de vous. Au fond de cette grotte, vous trouverez des allumettes. Prenez-en une, reculez et tournez-vous sur la droite. Frottez votre allumette sur la grande pierre blanche et jetez-la dans le foyer plein de branchages. Tournez deux fois sur la gauche et vous verrez une image se refléter sur le mur. Notez-la et rendez-vous près du levier planté devant les pierres.

22

Les plumes dispersées

23

En continuant votre route et en tournant sur la gauche, vous tomberez en face d'une sorte de pierre percée de six trous, au-dessus de laquelle se trouve une plume, elle aussi gravée**(23)**. En reculant et en regardant sur la droite, vous pourrez voir cinq dessins d'oiseaux sur la paroi. Ici, la solution est simple, il va falloir partir à la recherche de différentes plumes traînant dans le niveau et les ficher dans les cinq trous correspondant aux cinq dessins (il faut savoir qu'en touchant les plumes, vous entendrez un cri d'oiseau, très pratique pour reconnaître la silhouette du volatile). Ceci fait, appuyez sur la plume gravée à hauteur du mur et une superbe coiffe indienne remplacera la pierre aux cinq trous. Entrez maintenant par la porte qui a remplacé le dessin des cinq volatiles. Dans cette grotte, vous noterez que des feuilles volent autour d'une statue. Consignez ce fait. En ressortant de la grotte, des corbeaux s'envoleront de toute part. Là aussi, notez-le dans un coin de votre mémoire. Entre nous, notez les mots "feuilles" et "corbeaux". Revenez près des cactus. ▶▶▶

C) L'énigme du corbeau

Bougez le levier de deux crans vers la droite. Regardez la spirale derrière les pierres pour connaître l'endroit de votre prochaine quête. Retournez devant les cactus. Suivez le chemin qui vous fait face et tournez sur la droite à la première intersection. Vous remarquerez que la spirale gravée sur le mur est la même que celle vue derrière le levier. Au même moment, un corbeau traversera le ciel. Associez ces deux éléments sur votre bloc-notes.

La ville anasazie

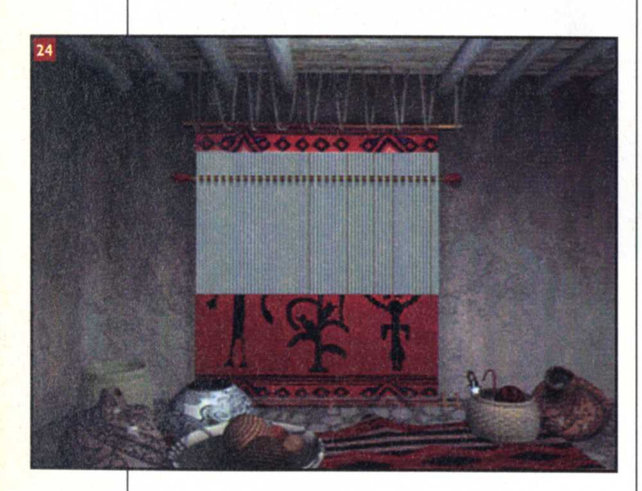
Prenez maintenant le chemin qui vous fait face et allez tout droit. Au bout de ce chemin, au pied de la ville indienne, une lance pourra être ramassée sur le sol. Reculez et pivotez sur la gauche. Avec votre lance, il faudra percer tous les cactus visibles devant vous pour que l'eau qu'ils libéreront sur le sol puisse faire pousser une plante géante. Aidez-vous de cette dernière pour atteindre la ville.

Le serpent musical

Prenez le maracas dans le panier et retournez-vous. Vous pourrez voir un serpent. Touchez-le du doigt et il émettra un son. Prenez maintenant le maracas et imitez le son du serpent en orientant l'instrument vers la droite, la gauche le bas ou le haut. Pour information, donnez un coup à gauche, un coup à droite et deux coups à gauche. Le serpent se transformera en échelle que vous n'aurez plus qu'à emprunter pour atteindre le haut du village.

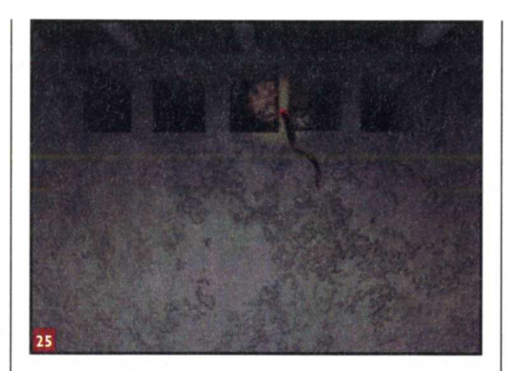
Le métier à tisser

En haut de la seconde échelle, tournez à droite face au métier à tisser. Prenez maintenant l'aiguille de bois sur le sol et placez-la dans le panier en osier de droite. Prenez la pelote de laine rouge et placez-la aussi dans le panier. Touchez-la et un fil sortira de la pelote. Touchez par la suite le chas de l'aiguille et le fil de laine s'enfilera tout seul. Cliquez maintenant sur le métier à tisser, puis sur le morceau de bois au deux capuchons rouges horizontaux. Un tapis commencera à se broder **(24)**. Cliquez sur la boule rougeâtre de taille moyenne, puis sur la petite, en recommençant la même opération, et le tapis sera terminé. Le dessin d'une plante dorée se mettra alors à luire au milieu du tapis. Notez-le et redescendez près du panier au maracas. À gauche, entrez dans la nouvelle pièce en hauteur et grimpez à l'échelle.


24

Les tambours

Jetez un coup d'œil dans la pièce et prenez le marteau à tambour. Pivotez de deux crans vers la gauche et touchez les osselets pendus devant la fenêtre. Essayez de vous souvenir des différentes notes émises par eux et placez-vous face aux tambours. Vous devrez répéter les notes émises par les osselets sur ces derniers. Pour les moins mélomanes d'entre vous, imaginons que les tambours sont notés de 1 à 5. En partant de la gauche, faites 2, 5, 3, 1 et 4. Pivotez de nouveau vers l'osselet et vous constaterez que la peau préalablement suspendue au mur est tombée. Entrez dans la nouvelle pièce. Prenez le morceau de bois rougeoyant et utilisez-le pour éclairer les trous dans le mur de gauche. Un seul ne contient pas de locataire mortel **(25)**. Prenez le chiffon et trempez-le dans le bol d'eau pour nettoyer le mur. Notez le dessin apparu et retournez au levier planté en face des pierres.

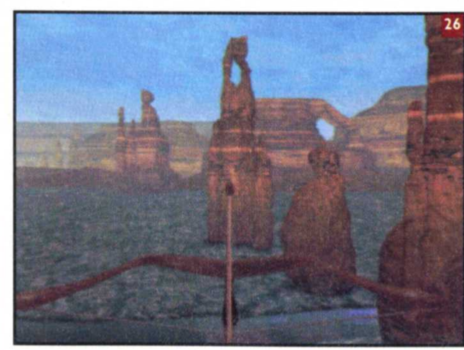

25

D) L'énigme de l'aigle

Poussez le levier complètement sur la droite et regardez le dessin derrière les pierres pour connaître votre prochaine zone d'investigation. Retournez près des deux cactus géants et prenez le chemin de droite. Au premier croisement, prenez encore une fois sur la droite puis continuez tout droit sans vous soucier du prochain embranchement. Notez au passage la spirale gravée sur le mur. Lorsque vous vous approcherez de l'arc, un aigle passera au-dessus de ce dernier comme une trombe. Associez alors le dessin de la spirale sur la paroi à l'aigle.

Le test des guerriers

Lorsque vous vous approcherez de l'arc et le toucherez, une flèche apparaîtra. Le seul problème, c'est qu'elle ne possède pas de tête. Il va falloir aller en chercher une. Faites demi-tour et revenez au croisement précédent où vous pourrez emprunter un chemin à gauche. Pivotez sur la droite et regardez la roche qui vous fait face. Au centre de cette dernière, légèrement sur la droite, un petit morceau de caillou marron pourra être collecté. Ce sera la tête de votre flèche. Retournez près de l'arc et faites une petite sauvegarde. Armez une flèche et placez dessus un morceau de silex. Il faudra maintenant, tout en bandant l'arc, armer la flèche et la tirer dans le trou de la colonne qui vous fait face **(26)**! Si par malheur vous manquiez la cible, retournez chercher un morceau de silex sur la grosse pierre ou chargez une sauvegarde, à mon avis nettement plus rapide ! Entre nous, vous allez recommencer un paquet de fois avant de réussir cette épreuve ! Quand la victoire sera enfin au bout de la flèche, un vieux chaman vous parlera et libérera l'entrée d'une grotte derrière vous, sur votre gauche. Entrez-y et notez le dessin sur le mur ainsi que le bruit entendu (un bison et la foudre).

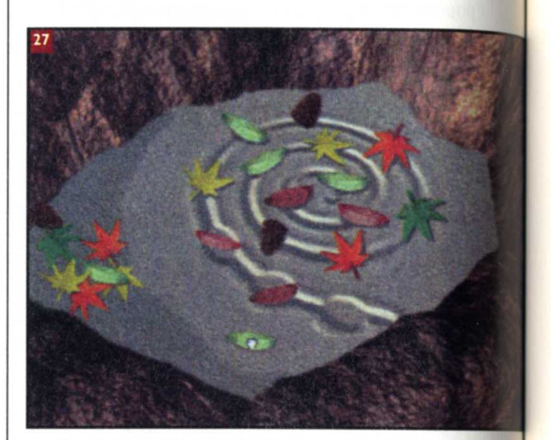

26

Les quatre dalles

Retournez au levier et placez-le au centre. Revenez au croisement où vous avez préalablement récupéré le morceau de silex pour les flèches et prenez le chemin de droite. Vous vous retrouverez en face de quatre grandes pierres aux multiples dessins. Il faudra ici, dans l'ordre et en commençant par la pierre de gauche, cliquer sur le corbeau et la feuille, sur les symboles de l'aigle (juste en dessous, à droite de la spirale) et du tonnerre, sur l'écureuil et le feu, sur le coyote et les gouttes d'eau. Cliquez maintenant sur la spirale au-dessus des pierres et une grotte apparaîtra. Dans cette grotte, il faudra toucher le disque central bleu en forme d'abeille et écouter le message. Ceci fait, le dessin d'une feuille apparaîtra au centre du disque.

Du vent et des feuilles

Retournez dans le village indien et faites une vue rapprochée à l'intérieur du puits plein de sable, à gauche. De multiples feuilles viendront se poser dessus et trois emplacements resteront libres. Il faudra ici, en commençant par la gauche et en prenant les petites feuilles, mettre les feuilles de couleur rouge vif, rouge mat et vert clair **(27)**. Les feuilles non utilisées s'envoleront. Reculez d'un pas et prenez la feuille d'or posée sur le rocher. Grimpez dans la salle des tambours et retournez-vous. Contre la porte, vous pourrez voir le dessin d'une feuille. Placez-y celle que vous venez de récupérer. La paroi du mur en face pivotera, libérant l'accès à une pièce secrète.


27

Les dessins mystérieux

Entrez-y et cliquez sur les sept dessins cachés vus dans ce monde sur les murs de droite, de gauche et arrière. Si vous ne vous rappelez pas de ces dessins, en imaginant que vous venez d'entrer dans la pièce, cliquez sur :

- le mur de gauche : la bécasse et l'épi de maïs géant
- le mur de droite : le bison et la mouche
- Le mur de l'entrée : le soleil, l'homme à tête de soleil et l'homme aux deux cornes tenant une lance. Retournez-vous et les flèches bleues disposées autour du rond qui vous fait face se mettront à briller. Touchez le rond central et vous pourrez emprunter une échelle.



La 3ᵉ porte temporelle

Au fond d'un long couloir, vous arriverez en face de la machine à voyager dans le temps. Touchez le quatrième symbole en partant de la gauche (une sorte de lézard) et le globe central.

MAYA

Le jeu du Simon

Prenez pour le moment le seul chemin accessible. À la première dalle gravée, faites demi-tour et touchez la tête du dragon vert, vous récupérerez une statuette. Inspectez maintenant les six dalles gravées, vous remarquerez que sur chacune d'elles, une image est mise en avant. Prenez une photo ou notez ces images. Avancez vers le temple et, tout en haut des marches, vous pourrez atteindre un disque émettant une curieuse onde de chaleur. Placez la statuette au centre de ce dernier et une salamandre apparaîtra. En la touchant, vous devrez participer au jeu du Simon. Pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu, il est basé sur la mémoire des sons et des couleurs. Devant vous, six carrés de couleur pourront être touchés. Le but sera ici de répéter la séquence que la salamandre jouera sur ces cubes. Par exemple, elle s'allumera en bleu, vous toucherez le bleu. Le tout ira bien sûr de plus en plus vite, en cumulant un maximum de couleurs à mémoriser et à reproduire. Lorsque vous aurez remporté trois jeux, la salamandre disparaîtra et vous pourrez entrer dans le temple.

Les briques mystérieuses

Dans ce temple, jetez un coup d'œil aux différentes pièces. Placez-vous maintenant devant les douze briques rouges ornées de curieux symboles. Pour connaître leur secret, référez-vous au livre du professeur et vous découvrirez une table de calcul. Grâce à ces informations, vous pourrez convertir les symboles en chiffres**(28)**. Pour trouver les quatre bonnes combinaisons, vous devrez trouver quels chiffres des lignes 1 et 2 additionnés donnent un résultat égal à la valeur d'un des chiffres de la ligne du bas.

Une petite trappe s'ouvrira alors sur la colonne de gauche. Appuyez sur le levier qui y est incrusté et tournez-vous sur la gauche. La sphère de cristal sous le visage est maintenant mobile.

La solution

28

Pour ceux qui ne sont pas très bons en mathématiques, appuyez donc sur les briques suivantes :



A+F=I

B+G=L

C+H=J

D+E=K

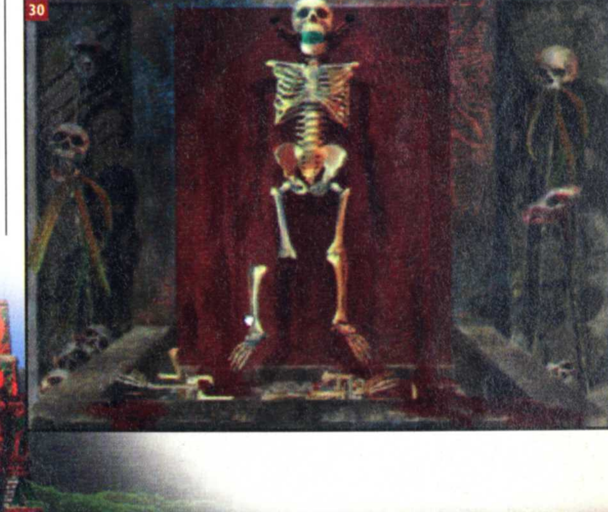
A) Le temple du crâne

Tournez la boule et positionnez-la sur le crâne. Ressortez du temple et revenez à votre point de départ en vous arrêtant face à la dalle gravée d'une image de tête de mort. Touchez-la et trois symboles se mettront à briller. Notez-les et retournez au temple. À droite des briques rouges se trouvent deux roues. Sur la roue de gauche , il y a deux disques. Le premier indique des chiffres incas au nombre de huit, identiques à ceux vus sur les briques, et la seconde, des petits dessins assez basiques, au nombre de douze. La roue de droite, contient un disque aux dessins assez élaborés, au nombre de seize. Il faudra ici aligner les trois dessins que vous venez de voir sur la dalle au point de départ **(29)**. La chose n'est pas spécialement aisée, car chaque disque, en tournant, en fait bouger un autre. Enfin, ceci fait, sortez du temple et descendez l'immense escalier. En bas, entrez dans le temple de droite dont l'escalier est jalonné de crânes.

Le squelette désossé

Sur votre droite, il vous faudra reconstituer les bras et les jambes d'un squelette. La chose n'est pas aisée mais le jeu en vaut la chandelle **(30)**. Pour ce qui est de la jambe de droite (votre droite), celle-ci se décompose en quatre morceaux. Le fémur est cassé en deux parties, le péroné est en une seule pièce et le pied en un morceau. La jambe gauche : le fémur en une pièce, le péroné plus le pied en une seule pièce. Le bras droit : l'humérus en un morceau et le cubitus plus la main en une pièce. Le bras gauche : l'humérus en deux morceaux, le cubitus en deux morceaux et la main en un seul morceau. Le squelette reconstitué, cliquez sur la pierre dans la mâchoire du monstre et prenez-la. Faites demi-tour et placez la pierre dans le cercle aux crânes. Un message préenregistré se fera entendre avant de laisser place à une image. Prenez-la en photo, ainsi que celles que vous verrez plus tard dans les temples suivants.

▶▶▶


30


29

B) Le temple du singe

Retournez dans le temple et amenez la sphère de cristal sur le motif du singe. Allez maintenant à la dalle qui contient ce motif à l'extérieur du temple et touchez-le pour faire ressortir trois dessins. Notez-les et reproduisez-les sur la roue, à droite des briques numérotées. La chose faite, descendez l'escalier et entrez dans le temple de gauche. Au fond et à gauche, touchez la tête du singe mort empalé sur une lance, et quand ce dernier aura crié (sic), tournez-vous de nouveau sur la gauche pour résoudre un casse-tête.

Le jeu de l'araignée

En face d'un petit labyrinthe, vous devrez guider jusqu'à la boule bleue une araignée verte dans les multiples trous du stage sans jamais rencontrer d'araignée rouge **(31)**. Allez ficher la boule en votre possession dans le motif au-dessus du bassin. Le message passé, prenez une photo du dessin et retournez au temple.


31

C) Le temple du jaguar

Amenez la boule de cristal sur le dessin du jaguar et faites la manip habituelle près des dalles gravées et des disques pour ouvrir le temple du jaguar, placé en haut de la pyramide qui fait face au temple (pour y accéder, prenez l'escalier qui longe la porte en bas sur la droite).

Des formes et des couleurs

Allez au fond du temple et pivotez sur la droite. Notez les quatre couleurs au-dessus de la statue verte et faites demi-tour pour revenir devant la porte d'entrée. Tournez sur la gauche et notez le dessin contenu dans les quatre cartouches qui entourent le symbole du jaguar. Ceci fait, vous devrez encore avancer d'un cran pour vous retrouver face au puzzle de cette pièce. Il est très simple à résoudre. Il faudra toucher les quatre carrés avec votre curseur pour leur faire prendre la couleur vue sur le disque au-dessus de la statue verte et la forme des dessins qui entourent la gravure du jaguar **(32)**. Vous récupérerez une tête de jaguar en or.

La tête du jaguar d'or

Placez-vous devant l'amoncellement de crânes humains et pivotez sur la gauche. Posez la tête de jaguar sur la pierre de droite au-dessus du feu pour qu'elle fonde. Une fois qu'elle a été coulée dans le moule du bas, touchez le récipient de gauche pour que le sang refroidisse la nouvelle pièce d'or. Faites une vue rapprochée du moule en avançant et prenez le cœur d'or (si ce dernier est trop chaud, ressortez de la pièce et entrez-y à nouveau pour le collecter). Posez dans la foulée le cœur sur le bol de la statue verte et récupérez le gemme. Implantez-le dans le disque à droite de l'entrée et prenez une photo du dessin qui apparaîtra après le nouveau message.


32

D) Le temple de la salamandre

Retournez au temple et poussez la boule de cristal sur le symbole de la salamandre. Procédez de la même manière que pour le jaguar en allant collecter les dessins sur une dalle et en les alignant sur les disques. Ceci fait, retournez à la pyramide centrale, mais cette fois-ci, descendez par la porte du milieu.

Un pont hors d'atteinte

Faites une vue de la statue et vous pourrez apercevoir deux crânes à sa base. Il faudra ici, en considérant que vous jouez avec le crâne de gauche, cliquer sur l'un des trois orifices de votre crâne pour faire sortir une créature. De même, votre adversaire fera aussi sortir une créature. Ces créatures sont l'araignée, la grenouille et le scorpion.

Le mélange de ces créatures donnera un vainqueur. Voici le tableau des forces en présence :

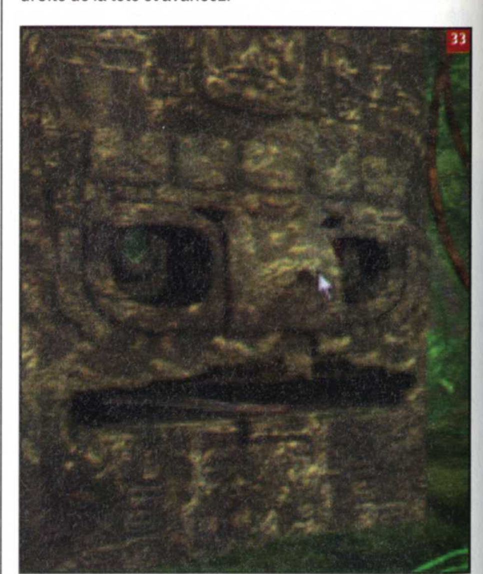
- scorpion vs grenouille = scorpion gagne
- scorpion vs araignée = scorpion perd
- araignée vs scorpion = araignée gagne
- araignée vs grenouille = araignée perd
- grenouille vs araignée = grenouille gagne
- grenouille vs scorpion = grenouille perd

Si deux animaux de la même race se rencontrent, le match est nul. Cette partie ce déroule en trois manches de trois points.

Si vous gagnez, vous pourrez traverser le pont. Je vous conseille de faire une sauvegarde dès que vous aurez remporté une manche. Après un long voyage, vous vous retrouverez nez à nez avec une statue de pierre géante.

La grande statue de pierre

Pivotez sur la droite et attendez que l'araignée descende pour collecter la pierre au milieu de sa toile. Placez-la sur l'œil gauche de la statue et bougez-le. Tournez maintenant sur la gauche et suivez le chemin à la végétation luxuriante pour arriver en vue d'une pyramide. Grimpez les marches et vous arriverez devant la porte close. Faites demi-tour et revenez près de la statue. Le message entendu, tournez deux fois sur la droite et vous verrez un joyau étinceler sur une fleur. Prenez-le et placez-le dans l'œil droit de l'idole de granit, puis poussez-le et une machette apparaîtra **(33)**. Coupez les lianes marron à droite de la tête et avancez.


33

Le temple caché

Une fois dans le temple de la salamandre, dirigez-vous sur la droite et prenez le cœur brisé dans le réceptacle gris placé en face du dessin de la salamandre. Placez maintenant ce cœur dans le bassin doré, devant la statue aux six crânes. Avancez d'un cran et vous pourrez découvrir la prochaine énigme.

L'énigme de la salamandre

Avant de la résoudre, retournez en face du dessin de la salamandre bleue et tournez à droite. En bas, à gauche de l'écran, un objet pourra être ramassé. C'est en fait une tablette représentant plusieurs visages **(34)**. Chaque visage possède un chiffre. Pour connaître ce chiffre, référez-vous simplement au journal du professeur, une page entière est consacrée à ces figures. Vos notations faites, revenez en face des crânes. Il faut savoir que les dessins qui étaient rouges sur la tablette se réfèrent aux crânes de gauche et ceux qui étaient noirs, aux crânes de droite. Cliquez sur le premier crâne de droite et la salamandre descendra cinq échelons de la pyramide en l'illuminant partiellement. Utilisez maintenant le papier sur lequel vous avez porté les conversions des symboles en chiffres pour appuyer sur les bons crânes et récupérer la salamandre **(35)**.


34

35

Si par malheur vous ne compreniez rien à tout ceci, voici la soluce :
(ex. : 3 G = troisième crâne à gauche).
- 1 D - 1 G - 1 D - 1 D - 1 G - 2 D - 2 D - 2 G - 2 G - 3 D - 3 D - 2 G - 3 G - 3 G - 2 G - 2 G - 3 D - 2 D - 3 G - 1 G - 3 G - 1 D



La salamandre en main, reculez, tournez à gauche et avancez d'un cran. Touchez la petite dalle sur le sol et placez la salamandre sur le dessin fraîchement apparu. Touchez de nouveau la dalle et reculez. Vous pourrez alors emprunter un escalier souterrain. Avancez et tournez sur la gauche dès que vous le pourrez.

Le marteau

Continuez votre route et lorsque vous arriverez en vue d'une statue verte, tournez sur la gauche et touchez le rond central. Le message passé, récupérez le marteau. Placez maintenant les quatre crânes et la pierre grise sur le cylindre vert **(36)**. Ce dernier s'abaissera alors, libérant la sortie. Tournez sur la gauche et avancez tout droit jusqu'à la statue. Là, tournez de nouveau sur la gauche et avancez jusqu'à l'embrasure de la porte. Cliquez sur la sculpture en forme de marteau et vous pourrez entendre des notes. Reproduisez-les avec votre marteau en tapant les cinq colonnes qui vous font face. Pour les non mélomanes, en considérant que la première colonne de gauche est la 1, faites : 5, 3, 4, 2, 2, 5, 5, 1. Avancez et vous déboucherez devant un sarcophage qui contient un squelette tenant une boule dorée. Posez votre main sur cette boule et secouez très rapidement la main du squelette vers la droite et la gauche pour lui faire lâcher prise. Retournez dans la pyramide au-dessus et placez cette boule dans la peinture bleue de la salamandre. Le message passé, prenez comme à l'accoutumée une photo du dessin qui apparaîtra.


36

Un gemme entre les branches

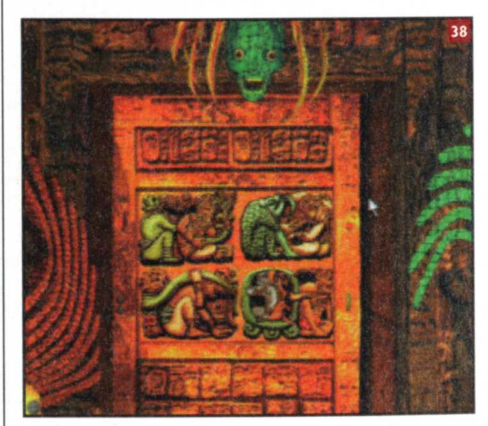
Retournez maintenant en face de la statue de pierre géante et grimpez les escaliers du temple à la porte fermée (assurez-vous au passage que l'œil gauche de la statue est toujours orienté vers la gauche). Collez-vous à la porte et tournez par deux fois à droite. Maintenant, avancez de dix pas et vous pourrez voir, légèrement sur votre droite, un gemme emprisonné dans les feuillages **(37)**. Prenez-le et remontez à hauteur de la porte. Incrustez le gemme dans le trou restant et entrez dans le nouveau temple.


37



Le puzzle des divinités

Au fond de ce dernier, il vous faudra reconstituer les quatre dessins que vous avez pu prendre en photo après les messages incas. Pour savoir à quel endroit correspond tel dessin, regardez simplement les quatre chiffres mayas autour de la porte. Vous retrouverez ces mêmes "chiffres" sur les dessins pris en photo. Cette partie est extrêmement "galère", alors ne vous étonnez pas si vous restez bloqué une heure devant cette porte avant d'emboîter les bonnes pièces **(38)**! Autre chose : tous les dessins sont composés de quatre pièces sauf un, qui n'en a que trois. Je vous conseille de repérer et d'assembler mentalement les morceaux présents, de déterminer ainsi quel est le dessin qui ne possède que trois pièces et d'en déduire qu'il faudra terminer le puzzle par ce dernier. Pour vous aider dans cette tâche ardue, voici la solution des dessins une fois emboîtés.


38

La 4e porte temporelle

Avancez, maintenant que la porte est ouverte, et vous arriverez en face d'une nouvelle machine à voyager dans le temps. Écoutez le message, touchez le symbole central (les dauphins) et la sphère. Bon voyage ! ▸▸▸

Le cristal volé

Après avoir tourné deux fois à droite, vous pourrez voir une console commandant l'appareil. Les trois symboles qui vous font face indiquent, en allant de la gauche vers la droite, étage + 1, RdC et étage - 1. Descendez d'un niveau. En sortant, faites une petite sauvegarde et tournez sur la droite. Avancez en direction de la sentinelle robot en train de se recharger et dérobez-lui son cristal d'énergie. Il va falloir maintenant ne pas traîner dans les parages et retourner rapidement dans l'ascenseur, car le robot voudra mettre un terme définitif à votre vie ! Incrustez dans la foulée le cristal dans l'empreinte prévue à cet effet sur la console et touchez le motif de gauche pour grimper au premier étage.

La combinaison bleue et blanche

Prenez le cristal en sortant de l'ascenseur et jetez un coup d'œil dans toute la pièce en n'omettant pas de sauvegarder ! Examinez les sarcophages et vous pourrez y voir un tableau comportant une séquence de points blancs et bleus. Cette séquence est identique sur toute les chambres d'hibernation **(40)**. Notez-la sur une feuille de papier, puis rendez-vous dans le sarcophage vide (aidez-vous des différents angles de vue pour connaître les différents points cachés derrière les sarcophages). Ne traînez tout de même pas dans cette partie ou le robot viendra vous montrer l'étendue de ses pouvoirs ! Entrez la séquence, posez le cristal dans le trou à hauteur du sol et faites demi-tour **(41)**. Il est à noter que la sphère noire au-dessus du tableau est en fait l'interrupteur qui mettra en route la chambre de "stase".

ATLANTIDE

À la recherche des symboles

Tournez à gauche et avancez. Entrez dans la pyramide de droite et écoutez les différents messages contenus dans les bornes aux sphères grises. Touchez ensuite la carte centrale pour faire briller les différents lieux de ce monde, puis sortez, non sans avoir au préalable noté les symboles gravés sur la porte. Dehors, examinez toutes les constructions dans le sens des aiguilles d'une montre, en notant au passage les différents symboles qui s'y rattachent. Ceci fait, entrez dans le bâtiment central. Sur la droite, vous trouverez un panneau à codes. Pour ouvrir l'ascenseur du bâtiment central, il faut que vous placiez les symboles vus dans chaque construction sous les dessins qui les représentent **(39)** (les symboles approximatifs, puisque dans le bâtiment, ils étaient inversés). Appuyez ensuite sur le carré tout à fait à droite et vous pourrez entrer dans l'élévateur.

39

40

41

Le combat final

Sur le mur opposé, vous pourrez découvrir un puzzle de couleur. Il faudra ici, en vous aidant des différentes flèches jaunes, tourner les cercles de manière que leur côté rouge soit placé à l'intérieur du puzzle **(42)**. Appuyez maintenant sur le bouton central et retournez-vous. Vous serez directement intégré dans une sorte de canonnière. Quand le robot apparaîtra dans la chambre de stase vide pour récupérer le cristal, tirez plusieurs coups dans la boule en haut du tableau pour que les portes se referment sur le robot. Si ce dernier avance dans votre direction, faites-le reculer jusqu'à la chambre en le canardant avant de tirer sur la boule pour l'emprisonner ! Cette partie n'étant pas des plus simples, je vous conseille aussi d'abuser de la sauvegarde à chacun de vos coups victorieux. La bête prise au piège, passez la grille au fond de la salle à gauche et tournez sur la droite.

42

43

Les boîtes génétiques enfin réunies

Touchez le dôme de l'appareil et il s'ouvrira. À l'intérieur, vous devrez poser les trois boîtes génétiques collectées à travers les âges. Pour ce faire, appuyez sur la barre d'espace, allez dans le menu Boîte génétique et touchez-les (ou bien appuyez sur Alt + G). Elles se disposeront alors automatiquement dans les trous prévus à cet effet. Touchez maintenant le plateau où sont incrustées les boîtes et vous les récupérerez. Tournez à gauche et avancez jusqu'au panneau de contrôle. Touchez son centre qui se creusera alors et placez les quatre boîtes dans cet emplacement **(43)**.

Happy End

Rendez-vous dans la salle où se trouve la machine à voyager dans le temps et écoutez le message. Touchez maintenant le dessin tout à fait à droite, puis le globe central. Vous pourrez ainsi libérer votre ami et maître. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à retourner dans l'ascenseur et à appuyer sur le carré rouge clignotant au milieu de la console. ■

De nombreuses fins

Cette fin est la vraie fin, mais il en existe plein d'autres qui ne seront pas aussi sympas. Les voici :

- **Passez la porte de verre, avec les quatre boîtes génétiques.**
- **Essayez de donner les quatres boîtes génétiques au professeur en utilisant la machine à voyager dans le temps.**
- **Déclenchez les moteurs du vaisseau et attendez le décollage.**
- **Activez l'interrupteur de la chambre stase et vous resterez coincé à l'intérieur.**
- **Redonnez le cristal au robot.**
- **Le robot vous bat alors que vous essayiez de le repousser dans la chambre stase.**
- **Si vous traînez trop longtemps dans les hauteurs du bâtiment du milieu, le robot vous fait la peau !**

La Légende

VOUS AIMEZ L'ÉMISSION ET VOUS AVEZ AIMÉ FORT BOYARD «LE DÉFI» ? VOILÀ L'OCCASION DE VOUS REMETTRE DANS L'AMBIANCE ET DE VOUS MESURER AU FORT D'UNE AUTRE MANIÈRE. FORT BOYARD «LA LÉGENDE» N'EST NI LA SUITE NI UNE NOUVELLE VERSION DU JEU PRÉCÉDENT. ICI, C'EST D'AVENTURE QU'IL S'AGIT, FINIE L'ÉPREUVE DE FORCE, ALORS BONNE CHASSE AU TRÉSOR.

EN RÉSUMÉ

Après avoir participé au jeu «Fort Boyard», vous avez pu recueillir divers éléments qui vous confortent dans la certitude qu'un fabuleux trésor est caché dans le fort. C'est Napoléon qui, avant d'être exilé à Sainte-Hélène, aurait caché une fortune sensée lui permettre de préparer son retour et de financer la reconquête de l'Europe. Vous savez sûrement ce qu'il est advenu de Napoléon... Le pactole serait donc resté en place.
Vous allez devoir faire preuve de diplomatie et d'astuce pour réunir les informations complémentaires qui vous permettront de mettre la main sur les napoléons d'or.

Fort Boyard La légende

éditeur
Microïds

configuration
DOS 5.0 ou supérieur, 486 DX2-66, 8 Mo, CD-Rom 2X, SVGA 256 couleurs, carte son compatible SB.

textes et voix
FRANÇAIS

sortie
NOVEMBRE 96

Le trésor du fort sans effort

CONSEILS DE JEU

Vous pouvez utiliser le bouton droit de la souris pour zapper les vidéos ou abréger les dialogues.
Vous devez désélectionner avec le bouton droit de la souris, si vous voulez vous déplacer après avoir fait une action telle que Prendre ou Regarder.
Si vous n'avez pas sur votre plan l'un des lieux mentionnés dans la soluce, c'est que vous avez dû oublier de faire quelque chose : par exemple, si vous n'achetez pas tous les renseignements à la tour de la Lanterne, vous ne pouvez pas vous rendre à la bibliothèque.

L'hôtel

Prenez la direction de l'hôtel du Commerce, c'est la seule disponible pour l'instant.

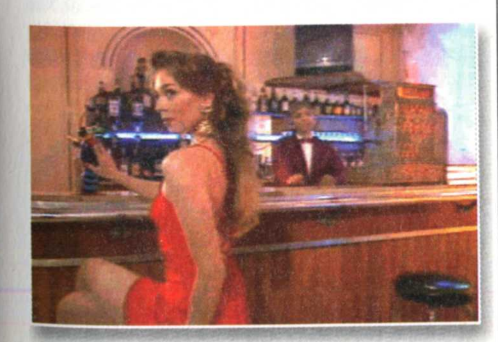
Vous arrivez dans le hall. Allez voir le réceptionniste, sur la gauche, pour prendre la clé de votre chambre : il vous la donne automatiquement. Dites-lui que votre équipe a gagné 48.000 F ou «Pas trop mal, mais qu'est-ce que ça peut vous faire ?», ça n'a pas d'importance.



En route pour l'aventure.

Cliquez sur le réceptionniste, pour lui demander si vous n'avez pas reçu de message (donc, d'abord l'icône «Parler», puis le clic sur le réceptionniste). Il vous en donne un, qui est en fait ce numéro de téléphone : 460-15-42, qui apparaît désormais dans votre inventaire.

Prenez le plan de La Rochelle qui se trouve sur le comptoir, puis sortez de l'écran pour vous diriger vers le bar au fond du hall.



Vous venez souvent par ici ?

Arrivé au bar, vous voyez deux personnages : le barman et l'antiquaire, genre 90-60-90. Vous pouvez parler à l'un ou à l'autre, mais soyez gentil avec les deux dans le choix de vos répliques. Ne demandez pas à l'antiquaire si elle se prend pour un top-model, et ne dites pas «Rien !», quand le barman vous demande si vous prenez quelque chose.
Vous apprenez d'une manière ou d'une autre qu'il y a un napoléon d'or dans la caisse enregistreuse.

La chambre

Revenez dans le hall, puis montez dans votre chambre en cliquant sur l'escalier à droite du bar.

Arrivé dans la chambre, cliquez sur l'armoire et fouillez la veste (icône «Prendre/Utiliser») minutieusement (poche extérieure gauche et poche intérieure droite) pour récupérer deux messages codés : «Armstrong» et «Magnum».



Huggy les bons tuyaux.

Sortez de l'écran (vous ne pouvez le faire que si vous sélectionnez d'abord l'icône «Prendre/Utiliser»).

Allez dans la salle d'eau (à gauche de l'armoire) et ouvrez la trousse de toilette, pour y prendre le canif et le tube d'aspirine. Vous pouvez vous servir du sèche-cheveux et boire dans le verre. Sortez de la salle d'eau (cette fois-ci, pour pouvoir sortir, aucune icône ne doit être sélectionnée). Cliquez vers les lits pour vous en approcher, puis vers la table de chevet. Utilisez le téléphone pour parler à votre collègue. Il faut faire précéder son numéro (460-15-42, dans votre inventaire) du 16 et du 1, ou bien vous le joignez directement en appuyant sur la touche bis. Il vous apprend qu'il n'y a qu'une seule biographie d'Albert Duroselle, écrite par Albert Denis, qui habite au 1, place de la Tour, s'il n'a pas changé d'adresse.

Commandez un café en appuyant sur la touche blanche, puis raccrochez en cliquant vers le haut du combiné. Vous pouvez prendre le manuel de pilotage dans le tiroir de la table de chevet et le lire. Fermez le tiroir et sortez de l'écran de la table de chevet.

Regardez la mallette cachée sous le lit de droite (promenez le curseur entre les pieds du lit après avoir cliqué l'icône «Regarder») puis prenez-la (icône «Prendre»). L'écran vous montre la serrure codée de la mallette. Composez le 357 (pasque Magnum 357, il y a aussi «44 Magnum» mais c'est pas trois chiffres), cliquez sur le bouton d'ouverture et récupérez ainsi la carte Bleue, la boussole et le médaillon qui s'y trouvent.

Sortez de l'écran pour avoir une vue d'ensemble de la chambre. Soulevez la cloche, sous laquelle se trouve le café que vous avez commandé, et prenez le sucre. Buvez le café et refermez le couvercle. Cliquez vers les lits puis sur celui de droite pour vous y endormir.

Retour au bar

Après avoir rêvé du père Fouras et dormi tout habillé, allez au bar et cliquez sur la caisse enregistreuse. Cliquez sur le canif dans l'inventaire, puis sur l'icône «Utiliser». Cliquez maintenant sur le tiroir de la caisse, puis sur le napoléon d'or pour le prendre. Revenez dans le hall et cliquez vers le bas de l'écran pour sortir de l'hôtel.

Maintenant, vous devez normalement avoir un plan à l'écran, et quatre directions possibles. Pour l'instant, allez au distributeur automatique.

Le distributeur automatique

Introduisez la carte Bleue dans la fente en haut à gauche et tapez votre code, puis appuyez sur OK. Comment ça, quel code ? Mais 1969, voyons ! puisque cette année-là, Armstrong a été le premier homme à marcher sur la lune... Validez et prenez autant d'argent que vous voulez, puis allez au magasin d'antiquités.

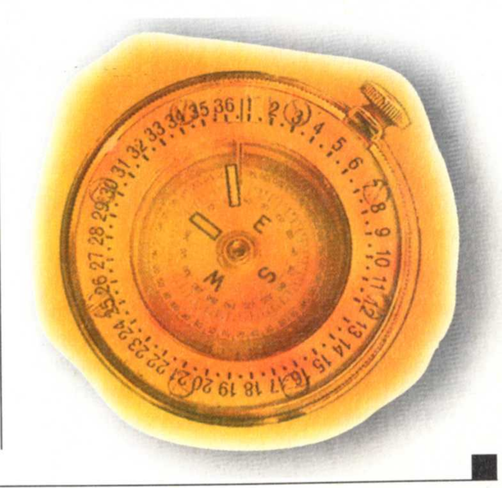


Un distributeur de pièces d'or ?

Le magasin d'antiquités

Donnez (icône «Donner») le sucre (que vous avez pris dans la chambre) au chien qui vous barre la route. Cliquez sur «Regarder», puis sur l'un des objets de la boutique (la lampe à pétrole par exemple) et vous verrez l'antiquaire. Dites-lui que votre nom n'a pas d'importance et que vous voulez rencontrer M. Denis. Ensuite, dites que vous cherchez à vous procurer un livre sur un certain Duroselle. Avouez enfin que vous êtes à la recherche du trésor de Napoléon. Vous ressortez de la boutique avec le numéro de téléphone de l'antiquaire (464-16-96). Si par hasard, vous dérapiez dans les répliques, refusez de vendre votre napoléon. Retournez à l'hôtel.

▶▶▶



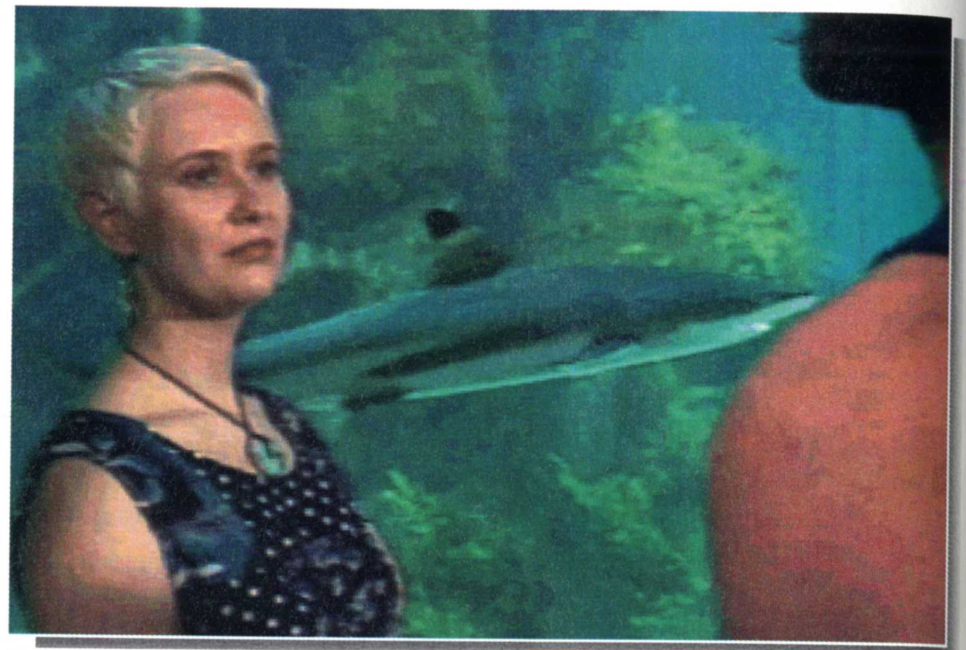
FORT BOYARD

Hôtel : le retour

Allez dans votre chambre. Utilisez le téléphone et composez le 16-1-460-15-42 pour joindre votre collègue. Il vous apprend qu'Armand Duroselle est enterré sur l'île d'Aix et vous conseille d'y faire un tour, puisque de toute façon, c'est de là que vous devrez embarquer pour le fort. Il vous dit également avoir trouvé les rapports de construction du fort, qui parlent d'étranges disparitions, de mécanismes et d'ouvriers ayant vu des fantômes.



Un je ne sais quoi d'attirant mais d'inquiétant aussi.



Aussi sympa que le requin derrière...

Raccrochez et téléphonez à l'antiquaire (464-16-96). Elle vous dit qu'elle veut faire «fifty-fifty» pour ce qui est du trésor. Acceptez et elle vous donne rendez-vous le lendemain matin à la tour de la Lanterne. Maintenant dormez. Vous avez encore rêvé du fort et du père Fouras. Sortez de l'hôtel et allez à la tour de la Lanterne.

La tour de la Lanterne

Donnez 10 F au gardien et parlez-lui. Dites-lui que vous cherchez «la canonnière...» et que «Vous ne travaillez ici que depuis deux jours seulement...». Dites ensuite : «Ah bon ? La deuxième personne ? Et à quoi ressemblait...». Enfin dites-lui : «Et avec un bonus de... ?». Donnez-lui 100 F et il vous remettra la carte d'abonnement de Jacqueline Duroselle. Dites-lui encore : «Vous ne savez pas où je pourrais la trouver par hasard ?», donnez-lui encore 100 F, il vous dira que son collègue s'appelle Jean Duby et qu'il travaille à la bibliothèque municipale.



Alors, comme ça, on aime le cuir ?

Allez à l'accueil derrière le gardien, et achetez le guide de la tour en japonais. Montez dans la tour (à droite du gardien), vous y trouverez l'antiquaire, qui vous remettra un cliché du graffiti (4MA) et la lettre de son père. Sortez de la tour. Allez à l'aquarium.

L'aquarium

Allez vers le démineur, c'est le personnage en premier plan avec une veste verte. Insistez sur le fait qu'il la connaît. Demandez-lui ce qu'est le trinitrotoluène. Après la conversation, allez dans le fond de l'aquarium pour trouver Jacqueline Duroselle. Dites-lui «Oui ! J'ai entendu parler de vous...», puis «Je suis un chercheur moi aussi...», ensuite «En tout cas je possède un napoléon...».

Vous en savez plus et vous avez la carte de l'électricien de l'île d'Aix. Sortez de l'aquarium et allez à la bibliothèque.

La bibliothèque

Parlez à la bibliothécaire et dites que vous cherchez un livre sur Fort Boyard mais ne lui dites pas que vous avez perdu la carte de bibliothèque, dites-lui «Non je ne l'ai pas...». Donnez-lui le guide de la tour et elle vous remettra votre carte de bibliothèque. Avancez jusqu'au fond par la rangée de droite pour trouver Jean Duby.
Parlez-lui, dites : «Oui, regardez.» et vous montrez la photo (4MA) automatiquement. Reparlez-lui mais surtout ne lui dites pas que vous connaissez la signification du graffiti, pour qu'il vous emmène chez lui et vous l'explique.
N'acceptez pas son offre qui est de 10% du trésor.
Partez à l'embarcadère pour l'île d'Aix.



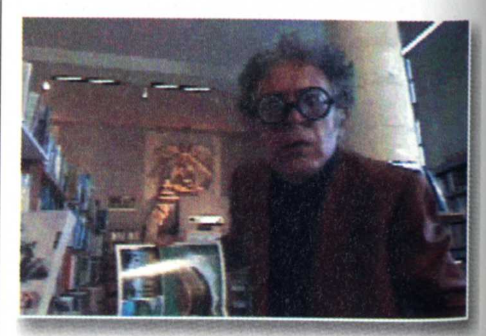
Oui, vous venez vous culturer ?

L'île d'Aix

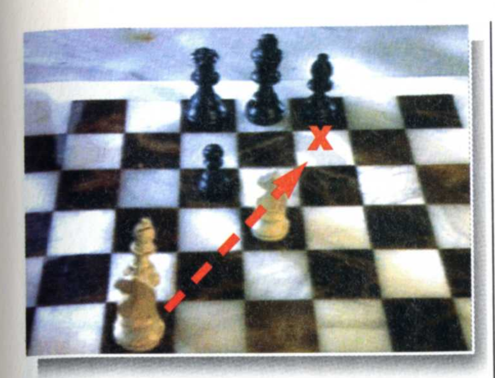
Après la traversée en bateau, vous avez le choix entre trois directions : prenez à droite et vous arriverez devant une pierre tombale. Retournez votre moniteur et complétez la phrase. Non je plaisante, ce qu'il faut déchiffrer donne : «Par trois fois le tigre te résistera, à la quatrième le fort t'accueillera». C'est le code pour entrer dans le fort.



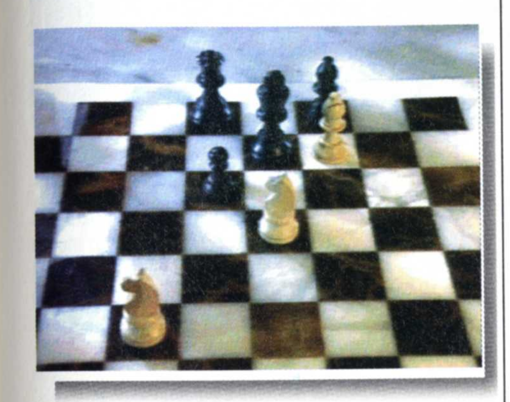
Revenez à l'embarcadère et choisissez d'aller tout droit. Vous atterrissez dans un bar. Allez voir le marin en bleu marine sur la gauche (si vous partez avec le marin alcoolique, votre aventure s'arrêtera là). Pour qu'il vous



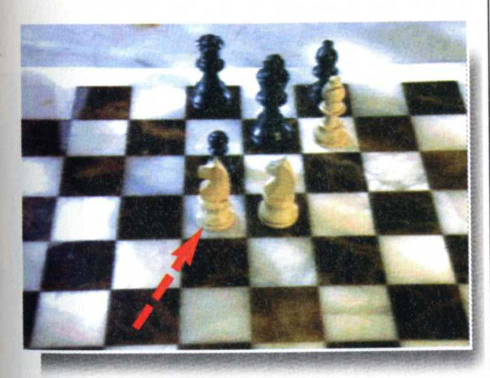
Il ferait un beau couple, avec la bibliothécaire.



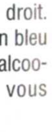
Au départ, les pièces sont comme ça.



Mettez le fou ici.



Et mettez ce cavalier là.



emmène au fort, vous devez résoudre l'énigme du jeu d'échecs en deux coups.

Pour déplacer les pièces, cliquez dessus puis sur la case où vous voulez les poser (si le curseur «prendre» n'est pas actif, c'est que ce n'est pas une case possible). Vous devez mettre le fou blanc en face du fou noir, puis le cavalier blanc, le plus proche de vous, devant le pion noir. Si vous n'avez pas bien compris, ou si vous n'avez jamais joué aux échecs, observez les captures d'écran. Allez retrouver le marin à l'embarcadère et... embarquez.

Le fort

Arrivé devant le fort, cliquez sur la tête de tigre quatre fois pour entrer. Maintenant, cliquez sur la trappe pour y passer (à la trappe ah ah ah !).
Devant vous, un cadran solaire, autour, le mur est criblé de trous. Sélectionnez le talisman dans votre inventaire (il ressemble à deux bagues et vous l'avez récupéré dans la mallette à l'hôtel) et mettez-le dans le trou le plus en haut à gauche. Sortez de la pièce. N'oubliez pas de désélectionner avec le bouton droit de la souris, sinon vous restez coincé. Maintenant, cliquez sur le coffre (icône «Prendre/Utiliser», j'espère que vous commencez à prendre l'habitude) et si le talisman a été mis à la bonne place, le coffre doit s'ouvrir. Vous récupérez un napoléon d'or.



Des situations périlleuses.

Vous ne pouvez pas franchir la grille, sortez par le bas de l'écran pour vous retrouver devant la porte d'entrée. Votre curseur indique que vous pouvez partir à droite, et c'est ce que vous faites. Après la séquence vidéo, vous êtes figé. Promenez le curseur sur le mur en partant du pied de l'escalier, jusqu'à obtenir une flèche vers le haut, puis cliquez pour grimper sur les prises d'escalade.

La tour de la Vigie

Arrivé sur le toit du fort, cliquez sur la vigie (la tour) et entrez-y. Parvenu en haut, prenez les partitions sur le pupitre et feuilletez-les. Deux d'entre elles ont des notes en rouge. La position de ces notes vous indique le choix à faire parmi les clés dans l'armoire. Sortez de l'écran, et cliquez sur la petite armoire en bois percée de deux hublots pour l'ouvrir. Sauvegardez car on ne sait jamais. Prenez, en partant de la gauche, la première clé du deuxième niveau et la deuxième dans la rangée du bas. Si vous entendez une jolie musique, c'est gagné.



Mais où est le père Fouras ?

Le générateur

Sortez de la vigie pour avoir la vue d'ensemble du toit, puis tournez-vous sur la droite. Vous devez voir deux portes devant vous, empruntez celle de gauche. Vous descendez jusqu'à un pallier. Ne continuez pas à descendre, dirigez-vous vers la cour intérieure du fort. Vous arrivez près d'une porte. Placez le curseur vers le bas de l'écran et cliquez pour aller en arrière. Vous êtes devant une porte identique, mais cette fois à votre droite. Prenez la clé qui est en position horizontale dans votre inventaire, et cliquez sur la serrure. Désélectionnez (bouton droit de la souris) puis cliquez sur la porte, pour entrer dans une pièce assez sombre. Il y a une porte bleue, dans le fond, à gauche de laquelle se trouve un interrupteur. Cliquez dessus et la lumière s'allume.

Allez vers la droite pour être face à l'armoire, puis cliquez sur la poignée pour l'ouvrir. Ne paniquez pas. Vous avez plein de bidules devant vous et, en particulier, deux rangées de boutons, certains rouges et d'autres verts. Cliquez sur ceux de la rangée du dessus, de façon à ce qu'ils soient tous verts. Fermez l'armoire et restez face à elle. Sur la droite, vous avez trois voyants allumés et quatre éteints juste en dessous. Cliquez dessus. Le panneau apparaît en entier. Mettez le levier du bas sur manuel (man), puis sortez de l'écran pour faire face à la porte bleue.

Allez à gauche vers la console. Encore un panneau plein de boutons, parmi lesquels il y a deux rangées de quatre commutateurs noirs (sur la rangée du haut, ils sont séparés, et sur celle du bas, ils sont réunis). Tournez les commutateurs de la rangée du bas vers la droite, en commençant par celui de gauche, et ceux de la rangée du haut vers la gauche, en commençant par celui de droite. Maintenant, vous voyez les deux petites clés rouges ? Tournez-les en commençant par celle de gauche. Appuyez sur le bouton vert entre les clés, puis sur les deux autres, de la gauche vers la droite. Appuyez sur le bouton bleu. Si tout est en place, les aiguilles montent dans les vumètres.

Sortez par la porte bleue et cliquez vers le bas de l'écran, de façon à vous retrouver devant la porte de tout à l'heure. Utilisez sur la serrure la clé qui est à la verticale dans votre inventaire, puis désélectionnez et cliquez dessus pour l'ouvrir enfin.

La régie vidéo

Cliquez avec «Prendre» sur l'ordinateur. Allumez-le et vous verrez un code : 3-3, 8-4, 9-8 et 4-9. Sortez de l'écran pour revenir au tableau de commandes. Cliquez dessus avec «Prendre» pour le voir de près. Vous voyez des petits chiffres et des petits boutons, et des grands chiffres avec des grands boutons. Appuyez sur les boutons suivants :

- le grand 1
- le petit 1
- le grand 6
- le petit 2
- le grand 7
- le petit 6
- le grand 2
- le petit 7

Maintenant, actionnez le gros commutateur noir sur la droite. Si vous entendez le père Fouras rigoler, recommencez.
Sortez de la salle et une fois dehors, cliquez vers le bas pour aller en arrière.
Cliquez vers la gauche de l'écran, pas sur la porte, de façon à descendre au rez-de-chaussée. Vous devez être maintenant dans la cour face à une estrade en pierre.
Allez vers la gauche et vous verrez une porte. Cliquez dessus pour vous en approcher. Cliquez pour entrer.

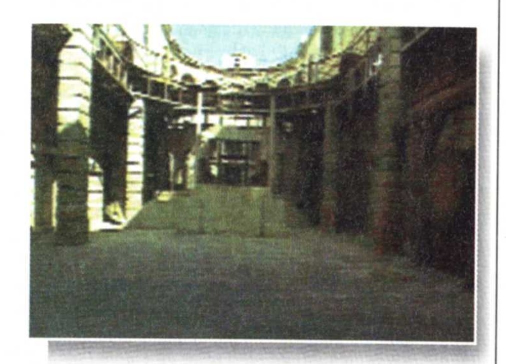
Le rez-de-chaussée

Vous êtes dans l'infirmerie. Cliquez sur la table où sont posés les médicaments. Prenez les allumettes, l'alcool et le colorant. Ce sont les trois seuls objets actifs, vous ne pouvez pas vous tromper. Sortez de la salle pour revenir face à l'estrade.

▶▶▶

FORT BOYARD

Cliquez pour avancer vers le fond mais par la droite. Maintenant sur votre gauche, vous avez une niche dans laquelle se trouve un chaudron. Cliquez sur le chaudron. Cliquez sur «Regarder» puis à nouveau sur le chaudron et une fiole apparaîtra. Cliquez sur «Prendre» puis sur la fiole pour vous en saisir. Désélectionnez puis avancez vers le fond du couloir.



Mais où est l'animateur ? Où sont les caméras ?

Allez à droite pour entrer dans une pièce où vous êtes dans le noir. Utilisez vos allumettes pour voir un code sur le mur (il vous permet de choisir le bon livre dans la bibliothèque). Sortez et continuez à avancer dans le couloir. Un coup tout droit puis un coup à gauche. Cliquez sur «Regarder» puis sur la grosse pièce en métal dans le fond. Vous faites apparaître une barre de fer que vous prenez bien sûr. Sortez de la niche.

Une fois dehors, reculez puis tournez-vous vers la droite. Vous avez un gong, un tonneau et une trappe au pied du gong. Sélectionnez votre barre de fer et utilisez-la sur la trappe pour récupérer une clé. Utilisez la barre sur le gong et le père Fouras y fait une apparition (à croire qu'il a décidé de vous faire peur, vu que quand il intervient, c'est pour vous mettre en garde).

Allez vers la droite deux fois et vous faites face à une arcade avec une ouverture dans le fond. Allez-y.
Dans cette pièce : un filet sur la droite et un coffre à gauche. Pour ouvrir ce dernier, utilisez la clé que vous venez de récupérer sous la trappe. Vous avez maintenant un napoléon de plus.

Utilisez l'aspirine puis le désinfectant sur le coffre, et vous obtiendrez un autre napoléon (vous devez maintenant en avoir quatre). Sortez et vous êtes face à l'estrade, allez vers sa gauche puis vers la droite pour monter l'escalier. Vous voyez une pièce d'or au fond d'un bac. Prenez-la. Surprise ! c'est un boyard comme dans l'émission.

Sortez de l'écran par la gauche puis tout droit et ensuite allez vers l'arrière. Si vous avez loupé vos déplacements, faites en sorte de vous retrouver face à l'estrade en pierre pour vous repérer pour la suite. Vous y êtes ? Tournez une fois vers la droite et vous voyez le gong, encore une fois et vous voyez un escalier. Montez-le et là, s'il vous reste une sauvegarde, utilisez-la.

La bibliothèque

Devant vous : une porte métallique et deux murs sur les côtés. Si vous avancez, z'êtes mort.
Il faut actionner les deux trucs qui dépassent sur les murs. Si vous «regardez», vous verrez qu'il s'agit de chandeliers. Il faut cliquer deux fois sur celui de gauche, puis deux fois sur celui de droite. Cliquez sur la porte pour l'ouvrir.



La seule fois où il enlève ses lunettes.

Vous entrez dans la bibliothèque. Ne vous trompez pas de livre, sinon c'est perdu. Le bon livre est le sixième en partant de la gauche (à partir des colonnes), au deuxième étage de la portion droite de la bibliothèque (à droite des deux livres vert foncé). Vous obtenez un extrait de texte en latin traduit en français : «Et le capitaine, ce tigre des mers, de bâbord à bâbord puis de tribord à bâbord échappa aux récifs...».

Sortez de la bibliothèque et reculez. Maintenant, allez vers la porte qui est à gauche de l'écran. Vous êtes plus près, et vous pouvez cliquer en bas à droite de la porte pour la passer, car il s'agit d'une trappe. Après avoir eu vos hallucinations, vous arrivez devant une grille. Utilisez la potion sur la grille, et de cette façon vous déposez de la poudre par terre. Utilisez les allumettes sur cette poudre et vous explosez la grille.

La salle du conseil

Cliquez sur la tête de tigre (icône «Utiliser»). Maintenant, mettez un napoléon dans le gobelet de gauche puis un autre. Mettez le troisième dans le gobelet de droite et le quatrième dans le gobelet de gauche. Cliquez sur la tête de tigre à nouveau et c'est reparti.

Vous avez un mur avec douze trous, et un emplacement rectangulaire en dessous, dans lequel vous devez mettre la lettre de Duroselle. Utilisez le flacon de teinture sur la lettre, et vous verrez apparaître une sorte de demi-cercle brisé surmonté de deux points. C'est ce demi-cercle que vous devez imiter, en mettant vos quatre napoléons dans les trous.

Le mur s'ouvre sur une crypte et vous héritez d'une énorme gemme verte.



Il est apprivoisé ?

Les douze trous



De gauche à droite, mettez un napoléon en bas de la première rangée, un autre au centre de la deuxième rangée, un autre encore au centre de la troisième rangée, et le quatrième en bas de la quatrième rangée. Si vous n'avez pas tout compris, reportez-vous au schéma.



Ah vous voilà, père Fouras

La gemme et les bougies

C'est bientôt la fin du jeu, alors j'aimerais bien vous expliquer quelles bougies il faut éteindre exactement, mais comme un croquis vaut mieux qu'un long discours, inspirez-vous du schéma.

Emplacement de la gemme

Bougies à éteindre

La crypte

Sur le sol : des bougies allumées. Vous devez en éteindre six, puis poser la gemme au centre du carré formé par les bougies. Cliquez sur les bougies pour en avoir une vue aérienne.

Une fois que c'est fait, ce n'est pas fini : maître Yoda, pardon, le père Fouras vous demande de choisir entre le livre et les lingots d'or.

Comme vous n'êtes pas intéressé, vu que vous avez pris un maximum d'argent au distributeur de billets et que vous voulez finir le jeu, choisissez le livre. C'est fini. ■



Comment ça, je repars avec la boîte du jeu ?

EN RÉSUMÉ

Quand on a été martyrisé dans son enfance par une mère qui vous traitait de monstre, vous punissait à coups de décharges électriques et vous habillait en petite fille, il ne faut pas s'étonner de passer la moitié de son temps à l'asile et chez le psychiatre. Mais quand vous allez tranquillement au boulot et que tous vos collègues se font assassiner un par un de manière atroce, vous finissez quand même par vous poser des questions du genre : suis-je normal ?
C'est dans cette quête de la vérité que nous entraîne Obsessions Fatales, le jeu le plus gore qui ait jamais été fait car, pour être un adepte des films d'horreur, j'ai malgré tout été surpris par quelques scènes d'une rare violence.
Comme pour le premier Phantasmagoria, le niveau de difficulté des énigmes n'est pas très élevé afin de pas ralentir le déroulement du jeu qui se voit parfois comme un film interactif. L'histoire, par contre, est beaucoup plus étoffée car Curtis devra déjouer une machination qui remonte à son enfance en reconstituant les pièces d'un puzzle sanglant.

DANS L'ESPRIT DE SIERRA, PHANTASMAGORIA EST UNE SÉRIE DE JEUX D'AVENTURE POUR UN PUBLIC «MUR». UN PUBLIC QUI RECHERCHE LES SENSATIONS FORTES ET QUI N'A PAS PEUR D'AVOIR LE FRISSON DEVANT QUELQUES SCENES BIEN GORES. LE MOINS QUE L'ON PUISSE DIRE, C'EST QU'ELLE A ATTEINT SON OBJECTIF : AMES SENSIBLES S'ABSTENIR.



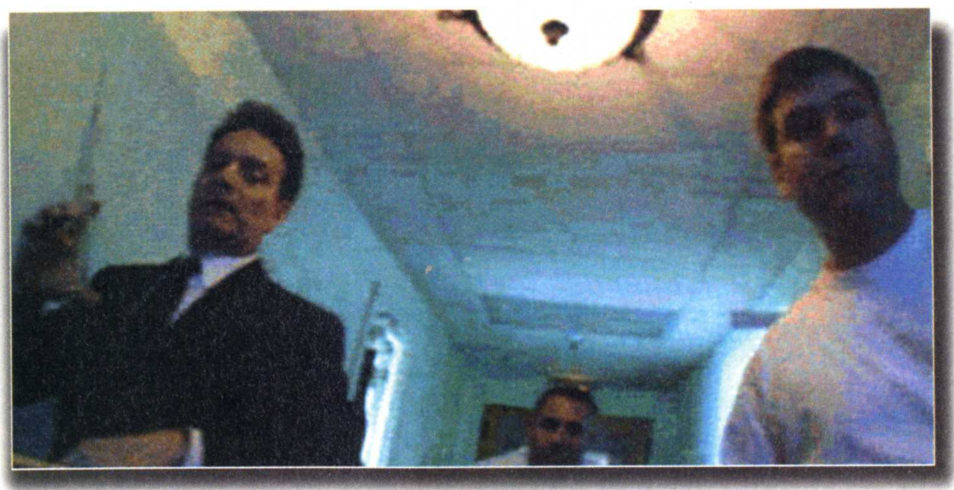
Donne-moi ton cœur

Phantas

éditeur	SIERRA
configuration	...ntium 75 Mhz, 12 Mo, SVGA
textes et voix	FRANÇAIS
sortie	FÉVRIER 97

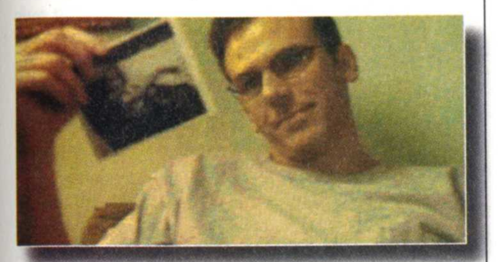
CONSEILS DE JEU

Vous ne pouvez généralement pas quitter un lieu sans avoir fait toutes les actions.
Pour les déplacements, on peut utiliser l'icône «carte» en bas à gauche de la fenêtre de jeu mais, parfois, il faut obligatoirement sortir d'un lieu en passant par les portes d'entrée.
On ne peut actionner certains objets que dans un angle de vue bien précis. Il faut donc parfois tourner la tête ou regarder de près un objet avant de l'utiliser.
Si vous mourez, vous reprenez le jeu juste avant votre mort : cela permet d'essayer plusieurs choses avant de regarder la solution si vous êtes bloqué.



Je ne suis pas fou.

Mettez un ciré pour ne pas être éclaboussé par les gerbes de sang, prévoyez plusieurs sacs en papier pour ne pas vomir sur votre moquette et jouez à Phantasmagoria 2 tard le soir : ambiance garantie.



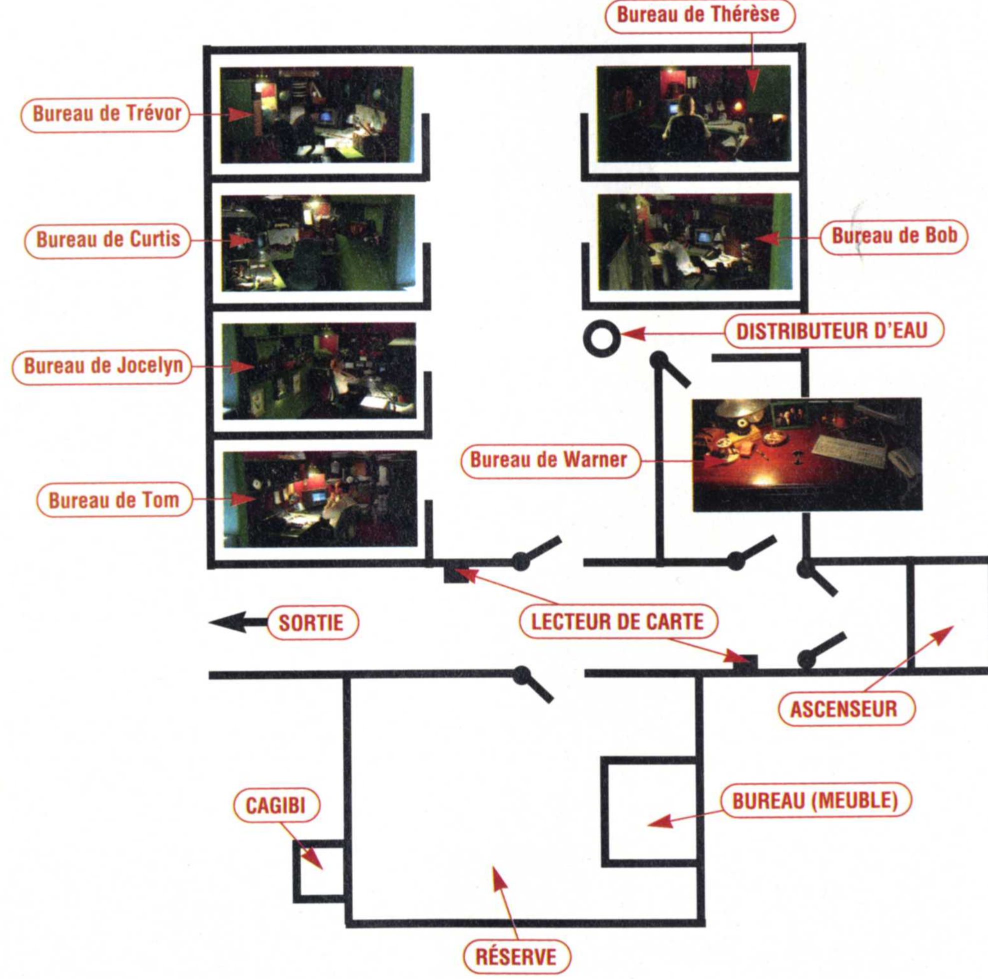
Les derniers sourires de Curtis.

CHAPITRE 1 : MÉTRO, BOULOT, PSYCHO

Le rat a fumé la moquette

Regardez-vous dans la glace, prenez le tournevis dans le tiroir de la table de nuit, la barre de granulés et la photographie. Puis sortez de la chambre et allez à la porte d'entrée de l'appartement. Prenez le courrier dans la boîte aux lettres. Allez dans le salon et regardez la cage pour voir comment va Blob, votre rat. Lisez votre courrier (prenez le courrier dans l'inventaire et cliquez avec sur Curtis). Prenez la photo sur la table, sortez du salon, dirigez-vous vers la porte d'entrée et essayez de l'ouvrir : vous avez oublié votre portefeuille !
Retournez dans le salon. Examinez le divan : le portefeuille est dessous mais trop loin pour l'atteindre. Reprenez votre rat et envoyez-le sous le canapé pour reprendre le portefeuille. Faites-le ensuite revenir avec la barre de granulés puis remettez-le dans sa cage quand il sortira de sous le canapé. Sortez enfin de l'appartement et allez au boulot, à l'entreprise Wyntech.

LA SOCIÉTÉ WYNTECH



▸▸▸

Obsessions Fatales
[Phanta]smagoria 2





Blob, rat surdoué.

Ouvrez le portefeuille dans votre inventaire pour avoir la carte d'accès et introduisez la carte dans le lecteur sur le mur de gauche afin d'entrer dans les bureaux. Prenez un verre d'eau dans le distributeur puis essayez d'entrer dans le bureau de Warner (voir le plan des bureaux) : il est fermé.
Allez voir Jocelyn : montrez la carte postale et les deux photos. Parlez ensuite avec Tom : montrez-lui votre portefeuille et votre carte d'accès.
Discutez avec Thérèse et montrez-lui la carte postale. Voyez enfin Bob, qui vous jettera comme un malpropre.



«J'ai des problèmes».

Baffe surnaturelle

Buvez un autre verre d'eau au distributeur, retournez voir Bob pour lui faire un geste d'amitié. Allez dans votre bureau (il serait peut-être temps de bosser). Asseyez-vous, regardez la photo du rat puis le bloc-notes à gauche de l'ordinateur. Décrochez votre téléphone et composez les numéros 6992, 6125, 6120, 3038 et 6996. Allumez ensuite votre ordinateur et tapez le mot de passe : BLOB. Rappelez Trévor au téléphone (6125).
Allez dans le bureau de Trévor et demandez-lui des explications. Montrez-lui les photos, la carte postale et la carte d'accès. Allez dans le bureau de Werner : regardez la photographie sur son bureau puis essayez d'ouvrir le tiroir.

Trévor, mon ami et plus si affinités

Revenez dans votre bureau, et mettez-vous sur votre ordinateur. Cliquez sur l'icône «boîte aux lettres» en bas de l'écran et lisez les messages de vos collègues. Envoyez des réponses humoristiques à Trévor et une réponse sincère à Jocelyn.
Cliquez ensuite sur l'icône «feuille de papier» en bas à gauche de l'écran. Ouvrez le dossier «salariés» pour lire tous les fichiers disponibles. Ouvrez le dossier «CurtisC» et lisez le fichier «Venimen-Sagawa» en cliquant dessus. Cliquez encore plusieurs fois sur ce fichier jusqu'à ce que vous ayez vu deux animations dont une plutôt inquiétante. Cliquez encore sur l'ordinateur : la situation ne s'arrange pas ! Appelez Trévor (6125). Sortez de la salle des bureaux et allez dans la réserve (c'est la porte en face de celle des bureaux dans le couloir). Rapprochez-vous des caisses posées dans le coin au fond à droite. Poussez les caisses deux fois pour révéler une porte. Cliquez sur la porte puis sur la serrure. Utilisez le tournevis sur la serrure pour essayer de la forcer. Revenez voir Trévor dans son bureau et parlez-lui afin d'aller au restaurant L'arbre des rêves.

Thérèse ne biaise pas

Parlez au serveur puis à Trévor plusieurs fois pour lui demander conseil. Après cela, retournez dans votre bureau et consultez l'ordinateur. Essayez de lire encore une fois le document «Venimen-Sagawa» dans le dossier de «CurtisC». Une fenêtre va apparaître, vous demandant le mot de passe : cliquez sur les cases pour faire apparaître le mot «RATOUN».
Demandez à Bob des explications sur ce mot de passe puis ce que pense Thérèse et allez dans la réserve. Revenez dans les bureaux et parlez encore à Thérèse, Jocelyn et Trévor.
Revenez devant votre ordinateur et finissez de taper le document «Venimen-Sagawa» en cliquant plusieurs fois sur le nom du dossier : c'est la fin de la journée.
Consultez la carte (l'icône en bas à gauche de la fenêtre de jeu) et allez à l'arbre des rêves. Discutez avec Jocelyn et le serveur et quand vous n'aurez plus rien à dire, payez l'addition en cliquant dessus avec le portefeuille. De retour chez vous, discutez avec Jocelyn pour conclure le chapitre.

CHAPITRE 2 : L'HÉCATOMBE COMMENCE

Bob se fait clouer le bec

Allez dans la chambre et regardez-vous dans le miroir. Prenez le courrier dans la boîte aux lettres de la porte d'entrée. Lisez votre courrier dans le salon (prendre le courrier et cliquez sur Curtis). Dites bonjours à votre rat Blob puis utilisez la carte, du Dr. Harblug sur le téléphone pour prendre rendez-vous. Allez à Wintech et parlez à vos trois collègues dans le couloir.
Essayez d'entrer dans les bureaux puis dans le bureau de Warner (c'est la porte à côté dans le couloir). Ramassez le papier par terre, lisez-le (trois mots de passe) et sortez par l'autre porte pour parvenir aux bureaux. Répondez aux questions du commissaire.

Thérèse m'a mis le grappin dessus.



Salle tête aujourd'hui.

Cueille l'instant

Après ces visions d'horreur, parlez avec Jocelyn puis acceptez le rendez-vous de Thérèse. De retour chez vous, jetez un coup d'œil à Blob puis à l'étagère. Regardez-vous encore dans le miroir avant de repartir pour Wyntech.
Entrez dans la salle des bureaux et après vous êtes fait expulser par le commissaire, entrez de nouveau et allez dans le bureau de Tom. Composez le 6996 puis allez dans le bureau de Warner.
Regardez la photographie et le document affichés sur l'écran de l'ordinateur. Écartez-vous du bureau et observez la plaque sur le mur : «Carpe Diem», ça ressemble bien à un autre mot de passe !
Prenez la clef dans le tiroir du bureau puis allez dans le bureau de Bob. Poussez la chaise pour récupérer un bouton. Allez dans la réserve, poussez les caisses et utilisez la clef pour ouvrir la porte. À l'intérieur du cagibi, ouvrez le tiroir du casier et prenez la boîte à outils.



Deux d'entre eux vont mourir.



Le commissaire n'est pas fufute.

Fétichisme

Cliquez sur la boîte à outils puis retournez à votre appartement et allez au salon. Cliquez avec la boîte à outils sur Curtis pour l'ouvrir puis prenez le dossier et la robe à l'intérieur. Cliquez encore sur la boîte à outils pour découvrir le compartiment secret. Allez chez le Dr. Harburg. Parlez-lui puis montrez-lui les deux photos, les deux cartes, le dossier, la robe (deux fois) et le bouton. Tournez à gauche pour voir la boule de neige sur le bureau du docteur et cliquez sur la boule de neige. Utili-

sez encore la carte de visite sur le docteur pour prendre un autre rendez-vous puis allez à L'Arbre des rêves en sortant par la porte.

Mise en boîte

Parlez à Max le serveur plusieurs fois pour discuter du meurtre. Allez à la boîte Borderline : montrez la carte postale de bondage au videur. Parlez au «type» au bar puis allez aux toilettes (la porte au fond à gauche) et revenez au bar. Tournez-vous sur la gauche pour retrouver Thérèse sur le canapé. Discutez avec Thérèse jusqu'à ce qu'elle commande à boire. Buvez et quand l'homme demandera un volontaire pour un piercing, cliquez sur l'homme. De retour dans votre appartement, touchez votre piercing au nombril pour finir le chapitre.

CHAPITRE 3 : WARNER CACHE QUELQUE CHOSE


Gros rhume.

Dissimulation de preuves

Décrochez le téléphone dans le salon quand il sonnera. Regardez-vous dans la glace de votre chambre. Prenez des nouvelles de Blob dans sa cage. Prenez le courrier dans la boîte aux lettres et lisez-le dans le salon. Allez à Wyntech et entrez dans la réserve. Examinez le cagibi : il a été muré. Prenez le marteau sur le bureau puis sortez de la réserve et allez à votre bureau.
Allumez l'ordinateur (cliquez dessus puis sur Curtis dans la liste des noms et tapez le mot de passe «BLOB») et lisez le courrier électronique en cliquant sur l'icône boîte aux lettres (répondez à Trévor, Jocelyn et Thérèse). Cliquez sur l'icône «feuille de papier», ouvrez le dossier «archive», tapez le mot de passe «Carpe Diem» et lisez le document «seuil.doc». Ouvrez le dossier «mémos», tapez le mot de passe «CONTAMINATION» pour lire le fichier «Access.doc», le mot de passe «REVELATION» pour le fichier «Energie.doc» et le mot de passe «PROFANATION» pour le fichier «Curtis.doc»


Embrasse-moi, chéri.

Chez les dingues

Appelez Trévor par téléphone (6125) puis Jocelyn (6992). Allez dans le bureau de Trévor pour lui parler (plusieurs fois) puis dans celui de Thérèse (parlez-lui deux fois). Allez dans le bureau de Bob et regardez la boîte sur son bureau. Allez voir Jocelyn dans son bureau, parlez-lui (deux fois).
Écoutez ensuite à la porte du bureau de Warner, puis revenez dans votre bureau. Retournez dans le bureau de Warner dont la porte est maintenant ouverte (si ce n'est pas le cas, continuez de fureter encore un peu dans les bureaux).
Parlez à l'infirmière puis cliquez sur vous et sur la ceinture. Jetez un coup d'œil sur les différents malades dans la salle puis interceptez la balle verte que font rouler les deux malades devant vous. Dépêchez-vous de cliquer encore sur vous et détachez la ceinture. Échappez-vous en allant dans le couloir.


Sacré chignon

Mise en garde d'outre-tombe

Rentrez chez vous et allez dans le salon. Cliquez avec la boîte à outils sur Curtis. Regardez le marteau dans l'inventaire (en l'amenant sur l'icone œil en bas à droite de la fenêtre de jeu) et utilisez le tournevis sur le marteau. Cliquez avec ces deux objets combinés sur la boîte à outils pour ouvrir le compartiment secret. Prenez la lettre et lisez-la (grâce à l'icône œil et à la loupe qui sera apparue dans le coin en bas à droite de la feuille). Refermez la lettre en cliquant sur l'icône loupe en haut à droite de la feuille.
Allez à l'Arbre des rêves et discutez avec Trévor jusqu'à ce qu'il parte. Allez chez le docteur Harburg. Parlez-lui, remontrez les photos, les cartes postales, le dossier, la robe et le bouton. Montrez-lui aussi deux fois la lettre du père de Curtis puis allez à la boîte Borderline. Parlez au type au bar puis revenez dans votre appartement. Parlez à Thérèse et allez dans la chambre à coucher. Cliquez sur Thérèse dès que possible : et voilà la fin du chapitre.

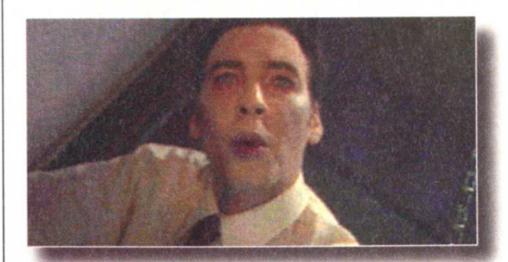
CHAPITRE 4 : DES FLOTS DE SANG

Blob a un cœur gros comme ça !

Répondez aux questions du commissaire jusqu'à ce qu'il s'en aille. Regardez-vous dans la glace de la chambre. Cliquez avec la carte de visite sur le téléphone du salon pour prendre un rendez-vous. Cliquez trois fois sur la cage de Blob puis regardez la bibliothèque. Prenez le courrier dans la boîte aux lettres et lisez-le dans le salon. Allez à Wyntech, entrez dans le bureau de Tom et, après vous êtes fait incendier, allez à l'Arbre des rêves. Discutez avec Trévor jusqu'à ce qu'il parte et retournez à Wyntech. Entrez dans les bureaux et essayez d'ouvrir la porte de Warner puis allez chez le docteur Harburg. Parlez-lui jusqu'à ce que vous la quittiez en colère.

J'ai mes entrées partout

Revenez chez vous et attendez dans le salon qu'on frappe à la porte d'entrée. Ouvrez la porte et discutez avec Jocelyne. Quand elle sera partie, regardez-vous dans la glace de la chambre et prenez l'aiguille sur la table du salon. Allez à Wyntech et utilisez l'aiguille sur la porte du bureau de Warner, dans le couloir. Regardez le tiroir du bureau et utilisez le tournevis pour le fracturer. Prenez la feuille et le livre rouge et lisez-les. Mettez-vous sur l'ordinateur, connectez-vous sous le nom de «Curtis» et le mot de passe BLOB. Lisez le nouveau courrier électronique (Trévor vous donne un mot de passe : Blacklotus). Déconnectez l'ordinateur en cliquant sur l'icône «croissant de lune» en bas de l'écran puis reconnectez-vous en utilisant le nom de Warner et le mot de passe «Carpe Diem». Cliquez sur l'icône des deux petits ordinateurs, choisissez le nom de Curtis dans la liste et augmentez son niveau de sécurité au niveau 3 en tapant le code «Blacklotus» pour y arriver.


T'as raté ton maquillage ?

Descente aux enfers

Retournez dans le couloir et avancez vers la porte vitrée. Introduisez votre carte d'accès dans le lecteur sur la droite pour ouvrir la porte. Introduisez encore votre carte dans le second lecteur pour descendre en ascenseur.
Passez la double porte au fond du couloir, examinez le vêtement au sol puis passez la porte suivante.
Examinez le jouet par terre puis passez la porte suivante. Regardez la serviette par terre puis approchez-vous de la porte à droite. Tapez rapidement «91058» (c'est la date sur le papier) sur le clavier en dessous de la plaque B64 et entrez dans la salle. Allumez la console d'ordinateur et tapez le mot de passe «Rosette». Discutez avec l'extraterrestre en cliquant sur les boutons à droite (Pourquoi, Pourquoi, Oui, Pourquoi, Comment).
Appuyez sur le bouton «sortie» pour arrêter la communication et revenez dans le couloir. Refaites en sens inverse le chemin dans le couloir pour revenir à l'ascenseur et remontez. Passez la porte vitrée, sortez de Wintech et allez à la Borderline.


Thérèse, on nous regarde.

Thérèse se fait brancher

Allez aux toilettes, parlez à la fille au bar puis dirigez-vous vers Thérèse, toujours assise sur le canapé. Parlez-lui plusieurs fois, puis buvez votre verre. Allez ensuite vers l'arrière-salle au fond à droite et essayez de passer la porte : le deuxième videur vous arrêtera. Montrez-lui alors l'invitation de Thérèse (la carte postale Borderline) pour passer. Cliquez sur le puzzle au centre de la porte et tournez les quatre faces de façon à avoir les parties vertes orientées vers le centre puis appuyez au centre. À l'intérieur, tirez sur la corde à droite puis poussez le rideau rouge au fond : tiré de rideau.

CHAPITRE 5 : LES FRERES ENNEMIS

Le commissaire va finir par avoir des soupçons

Parlez au commissaire une fois, regardez la cage de Blob puis terminez la conversation avec le commissaire. Vérifiez encore deux fois que Blob est bien dans sa cage et allez dans votre chambre. Regardez-vous dans le miroir (deux fois) puis prenez votre portefeuille dans le tiroir de la table de nuit. Prenez votre courrier (deux fois) dans la boîte aux lettres et utilisez la carte du docteur Harburg sur le téléphone du salon pour avoir une consultation.

Tout le monde y passe

Allez chez le docteur, ramassez le téléphone décroché dans le coin droit du bureau puis regardez derrière le bureau. Lorsque le garde ne vous regardera pas, enfuyez-vous rapidement par la porte et allez à Wyntech. Rendez-vous à votre bureau et regardez l'ordinateur (deux fois). Allez dans le bureau de Bob et tapez sur le clavier : une autre hallucination. Allez dans le bureau de Tom et allumez son ordinateur : c'est encore pire !
Entrez dans le bureau de Warner et mettez-vous à son ordinateur. Connectez-vous sous le nom de Warner avec le mot de passe «Carpe Diem» et lisez les fichiers «SpeechCD.doc» et «filon.doc» dans le dossier «PaulW». Pour ce dernier fichier, appuyez sur le bouton «graphisme» puis «imprimer» pour avoir un tirage papier.


C'est la femme de ménage qui va être contente.

La porte inter-dimensionnelle

Revenez dans le couloir et allez dans la réserve. Quand Trévor sera mort, prenez sa carte d'accès en fouillant son cadavre (deux fois). Descendez dans la salle de l'ordinateur où vous avez communiqué avec l'extraterrestre en utilisant votre carte d'accès (la porte de la salle sera ouverte). Allumez l'ordinateur et tapez le mot de passe «Rosette». Discutez avec la créature en utilisant les boutons Pourquoi, Oui, Comment, Sortie. Rapprochez-vous du lecteur de carte à gauche de la porte d'entrée de la salle et utilisez la carte de Trévor. Poussez le deuxième bouton en partant de la gauche pour entrer dans le seuil. Actionnez les commandes sur la console et quand Warner entrera, parlez-lui jusqu'à ce qu'un monstre le tue. Parlez au monstre et quand celui-ci,voudra vous électrocuter, enfoncez les boutons de la console et pénétrez dans la boule lumineuse.


Qu'est-ce qu'il y a à la télé ce soir ?

Des matières gluantes et collantes

Prenez la matière marron sur le tuyau vert au centre de la passerelle puis descendez. En bas, récupérez en faisant le tour de la salle les créatures qui s'agitent (vous devez en avoir trois) et la matière nutritive. Combinez dans l'inventaire la créature en forme de fer à cheval avec la créature en forme d'étoile pour obtenir une créature hybride (il faut amener la créature en forme d'étoile sur l'icône œil puis amener l'autre créature sur celle apparue dans la fenêtre).

Flashbacks

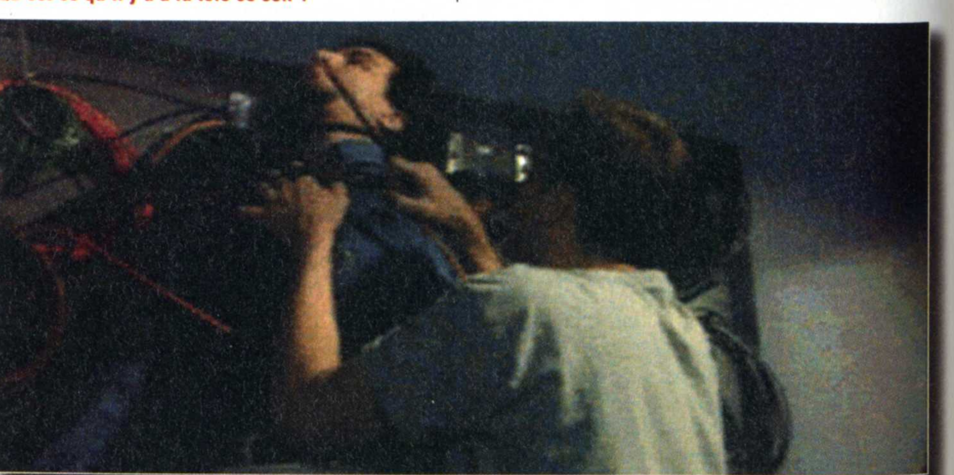
Entrez dans le tunnel pour arriver dans la salle de la barrière électrique. Tournez-vous sur la gauche et utilisez la matière nutritive sur les créatures brillantes pour les attirer. Capturez l'une de ces créatures quand elle sera en train de manger. Utilisez la créature hybride sur la barrière électrique pour l'ouvrir. Avancez au milieu de la barrière électrique pour la passer : vous vous retrouvez dans la chambre du monstre. Parlez au monstre qui vous renverra à l'hôpital. Examinez le plateau à droite et prenez la seringue pour vous débarrasser de Warner. À L'Arbre des rêves, enlevez le pistolet des mains de Jocelyn quand ce sera possible.


Curtis et son frère «jumeau».

Transporté dans le laboratoire, parlez à Bob et à Tom (pas à Trévor ou vous n'aurez plus le temps de fuir), regardez vers le bas et prenez la carte. Approchez-vous de la porte de l'ascenseur (elle est à droite, derrière Bob) et introduisez la carte d'accès dans le lecteur pour fuir.
Pour vous libérer de Thérèse, appuyez sur la poignée à gauche du lit. Allez enfin embrasser votre mère pour arrêter ces cauchemars.

Retour à la normale

Arrachez la combinaison du monstre et prenez la matière gluante sur son ventre. Retournez-vous, prenez le tunnel pour revenir à la salle centrale et tournez-vous vers la gauche une fois. Combinez dans l'inventaire la matière


Crucifixion.

gluante et la matière collante (utilisez encore l'icone œil) puis regardez le gros tuyau vert à droite de Curtis et utilisez la mixture obtenue pour réparer le tuyau.
Remontez sur la passerelle et regardez la zone inférieure gauche du grand portail circulaire. Mettez l'alien électrique dans l'emplacement éteint (les trois autres brillent d'une lumière verte). Examinez ensuite le tableau de contrôle situé dans la première moitié de la passerelle, juste derrière Curtis.

Casse-tête extraterrestre

Il va falloir réparer l'ordinateur en commençant par rebrancher les fils sur leurs connecteurs respectifs d'après les schémas explicatifs dans le coin gauche et dans le bas de l'écran. On a donc les correspondances suivantes : *(voir tableau en bas de page, « la console extraterrestre »)*



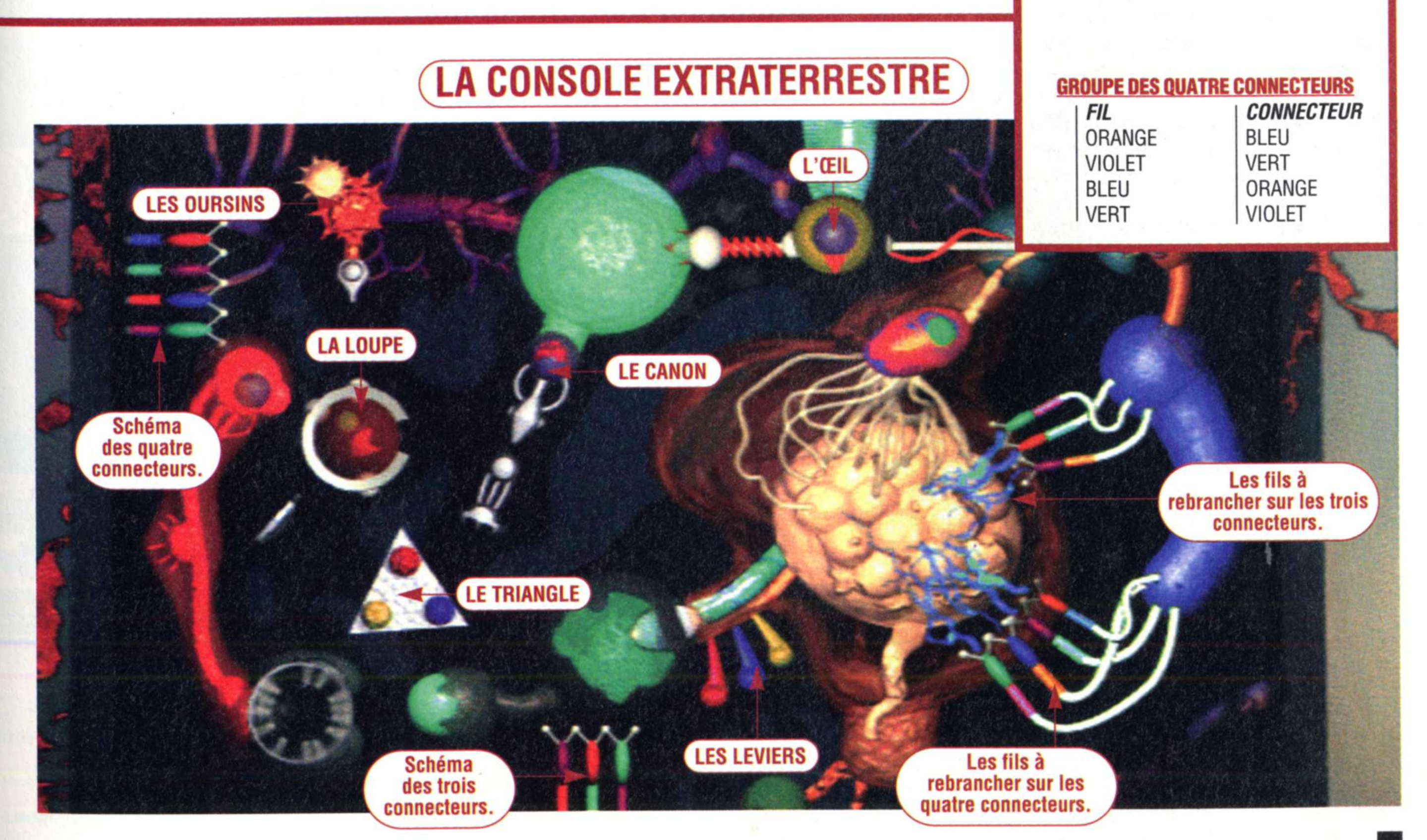
Zombies party



S.O.S. Enfants battus

Appuyez maintenant une fois sur l'œil, deux fois sur la loupe, une fois sur les oursins, deux fois sur la loupe, une fois sur les oursins, une fois sur l'œil, une fois sur le canon, une fois sur le triangle, une fois sur le canon, une fois sur le triangle, une fois sur le canon, une fois sur les leviers rouge, jaune et bleu DANS CET ORDRE, une fois sur le triangle, une fois sur le canon, une fois sur le triangle, une fois sur le canon, une fois sur le triangle, une fois sur le canon. Choisissez ensuite de retourner avec Jocelyn dans le monde des humains, ou alors allez dans la porte inter-dimensionnelle (faites une sauvegarde avant si vous voulez voir les deux fins).
Voilà. The ends. Mais si le jeu est fini au niveau de votre écran, ce n'est pas pour autant que vous en avez fini avec lui car vous risquez fort d'en rêver la nuit.
Et quand je dis rêver...

LA CONSOLE EXTRATERRESTRE



GROUPE DES TROIS CONNECTEURS

FIL	CONNECTEUR
VIOLET	VERT
VERT	ORANGE
ORANGE	VIOLET

GROUPE DES QUATRE CONNECTEURS

FIL	CONNECTEUR
ORANGE	BLEU
VIOLET	VERT
BLEU	ORANGE
VERT	VIOLET

Connaissez-vous PC Collector ?

Tous les 2 mois, ce magazine vous propose 3 CD-ROM pour PC, spécialement interfacés pour vous en faciliter l'usage et bourrés à craquer, avec :

-> des jeux complets du commerce accompagnés de leurs notices
-> des tonnes de démos jouables en installation automatique (listes ci-dessous)
-> des centaines de Sharewares, utilitaires, jeux, drivers, mises à jour, images, nouvelles missions et sauvegardes, etc., avec descriptif détaillé et mode d'emploi

Il n'est pas trop tard pour commander les anciens numéros !



1

3 JEUX COMPLETS :
One Step Beyond
Wizkid
Sleepwalker

193 MÉGAS DE SHAREWARES
100 DÉMOS JOUABLES

ABSOLUTE ZERO
ACTION SOCCER
AIR POWER
APACHE LONGBOW
ASTRO FIRE
BATTLE BUGS
BATTLE ISLE 2
BC RACERS
BERMUDA SYNDROME
BODY COUNT
BRUTAL
CAESAR 2
CAMPAIGN 2
CANNON FODDER 2
CAPITALISM
COMMAND & CONQUER
CONQUEST OF THE NEW WORLD
CRUSADER
CYBERMAGE
DARK LEGIONS
DARKER
DESCENT
DESCENT 2
DESTRUCTION DERBY
DIG (THE)
EARTH SIEGE 2
EARTHWORM JIM
ENDORFUN
ENTOMORPH
FADE TO BLACK
FANTASY GENERAL
FATAL RACING
FIFA 96
FLIGHT COMMANDER 2
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
FX FIGHTER
GAZILLIONAIRE
HEXEN
ICE BREAKER
INDY CAR RACING 2
JAGGED ALLIANCE
JUNGLE BOOK (THE)
KRYPTON EGG
LBA
LEMMINGS 3D
MAGIC CARPET 2
MECH WARRIOR 2
MEGA MAN X
MICRO MACHINES 2
MORTAL KOMBAT 3
NAVY STRIKE
NEED FOR SPEED (THE)
OVERLORD
PERFECT GENERAL 2 (THE)
PINBALL ILLUSIONS
PINBALL MANIA
POWER DOLLS
POWER DRIVE
PRIMAL RAGE
PROJECT X
PSYCHO PINBALL
PUTTY SQUAD
RAYMAN
REBEL ASSAULT 2
RENEGADE
SAM AND MAX HIT THE ROAD
SCREAMER
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
SETTLERS (THE)
SHELLSHOCK
SILENT HUNTER
SILENT THUNDER
SIM TOWER
SLIPSTREAM 5000
SPACE BUCKS
SPECTRE VR
STAR RANGERS
SU 27 FLANKER
SUBWAR 2050
SYNDICATE
TEKWAR
TEMPEST 2000
TERMINAL VELOCITY CD
TERMINATOR : FUTURE SHOCK
TORNADO
TOWER ASSAULT
TRANSPORT TYCOON
ULTIMATE BODY BLOWS
US NAVY FIGHTERS
VIRTUA POOL
VIRTUOSO
VOID PIRATES
WARCRAFT
WING COMMANDER 4
WIPE OUT
WITCHAVEN
WORMS
X-COM TERROR FROM THE DEEP
ZOOP
ZORRO



2

3 JEUX COMPLETS :
Heimdall
Curse of Enchantia
Thunderhawk

300 MÉGAS DE SHAREWARES
82 DÉMOS JOUABLES



ACES OF THE DEEP
AFTERLIFE (W95)
AGE OF THE RIFLES
ALIEN VIRUS
ANVIL OF DAWN
ARCADE AMERICA
ARENA
ASCENDANCY
AZRAEL'S TEAR
BAD MOJO
BALDIES
BATTLE GROUND ARDENNES
BIG RED RACING
BIOFORGE
CANNON FODDER
CHRONO MASTER
COOL SPOT
CYBERIA 2
DAGGERFALL
DISCWORLD
DRUID
DUKE NUKEM 3D
DUNGEON MASTER 2
EARTH WORM JIM 2
EMPIRE DELUXE
EMPIRE SOCCER 94
EXTREME PINBALL
FAIRWAY TO HAVEN
FIRESTORM THUNDER HAWK 2
FORTRESS OF DR RADIAKI
FRONT LINES
HI OCTANE
HORDE (THE)
INCREDIBLE MACHINE (THE)
ISLE OF THE DEAD
LEMMINGS 2
LOCUS
LODE RUNNER
LOST VIKINGS (THE)
MACHIAVELLI PRINCE...
NOCTROPOLIS
ORION CONSPIRACY (THE)
PANZER BATTLE
PANZER GENERAL
PBA BOWLING (W95)
PERFECT GENERAL 2 (THE)
PRINCE OF PERSIA 2
PUTTY SQUAD
QUARANTINE
RAG TO RICHES
RENEGADE 2
RISE 2
RISE & RULES
RISE OF THE TRIAD
ROAD WARRIORS
SECRET OF MONKEY
ISLAND (THE)
SECRET WEAPON OF
THE LUFFTWAFFE
SENTOO
SHADOW CASTER
SHELLSHOCK
SHIVERS
SINK OR SWIM
SPACE QUEST VI
SPEED HASTE
STARTDUST
STEEL PANTHERS
TANK COMMANDER
TERRA NOVA
THIS MEAN WARS
TIMEGATE
TOSHINDEN
TRACK ATTACK
UFO
VIRTUA CHESS
VIRTUAL KARTS
VIRTUAL SNOOKER
WAR WIZARD 2
WARCRAFT
WARCRAFT 2
WARLORDS
WING COMMANDER 3
XENOPHAGE



3

3 JEUX COMPLETS :
Logical
Mad TV
Rock'n'Roll

300 MÉGAS DE SHAREWARES
79 DÉMOS JOUABLES

AL UNSER JUNIOR
ALADDIN
ALONE IN THE DARK
ARCADE AMERICA
ATF
BATTLE ARENA TOSHINDEN
BATTLE IN TIME
BATTLE ISLE 2220
BATTLEGROUND GETTYSBURG
BLACK THORNE
BUREAU 13
CASTLES 2
CHRONICLES OF THE SWORD
CLOKWERX
COMIX ZONE
CYLINDRIX
D-GENERATION
DUNGEON HACK
EMPIRE 2
ENDORFUN
FOOTBALL PRO 96
FREDDY PHARKAS
FRONT PAGE BASE BALL
FULL METAL JACKET
GEAR HEADS
GENDER WARS
GOBBLINS 2
GRAND PRIX MANAGER
HARDBALL 4
HOT SHOT
ICE & FIRE
INDY FATE OF THE ATLANTIS
INDY'S DESKTOP ADVENTURES
IRON BLOOD
JACK NICKLAUS LIVE
JOHNNY BAZOOKATONE
KINGDOM OF MAGIC
KNIGHT MOVES W95
LEMMINGS
LEMMINGS WINDOWS
LHX CHOPER ATTACK
LOCUS
MAGIC POCKETS
MASTER OF MAGIC
NORMALITY
OUT OF THIS WORLD
PGA EUROPEAN TOUR GOLF
PINBALL FANTASY
PINBALL MAGIC
POWER HOUSE
PREMIER MANAGER 2
RETURN FIRE
RISE OF THE ROBOT
SAVAGE YOUNG...
SEAL TEAM
SETTLERS 2
SHATTERED STELL
SILENT THUNDER 2
SIMON THE SORCERER
STAR CONTROL 2
STAR CRUSADER
STORM
SUPER KARTS
THE HIVE CD (EDITEUR)
THE INCREDIBLE MACHINE 2
THE MUPPED
THEKDER
THIRD REICH
TNN OUTDOOR BASS-
TOURNAMENT 96
TOTAL KNOCK OUT BOXING
TOTAL MANIA
TROLLS
TROPHY BASS
TURRICAN 2
ULTIMATE UNDERWORLD
ULTRA PINBALL
VIRTUA FIGHTER
WETLANDS
WORMS
XMAS LEMMINGS



3 JEUX COMPLETS :

Pro Tennis
Pickn'Pile
Night Hunter

350 MÉGAS DE SHAREWARES
72 DÉMOS JOUABLES

- 3D TABLE SPORTS
- ABUSE
- ALBION
- ALONE IN THE DARK 2
- AMAGEDON
- ARCADE POOL
- ARMOUR GEDDON
- ASSAULT RIGS
- ATOMIX
- BENEATH A STEEL SKY
- BLACKHAWK
- CASTLES
- CHAOS OVERLORDS
- COMPLETE CHESS SYSTEM 2
- CORRIDOR 7
- CRYSTAL CALIBURN
- CRYSTAL MAZE
- CYBER RACE
- DAGGERFALL
- DARK SEED 2
- DEADLY SKYES
- DESERT STRIKE
- DRUGWARS
- FANTASTIC DIZZY
- FIELDS OF BATTLE
- FIGHTER DUEL
- FIRE FIGHT
- FURRY OF THE FURRIES
- GABRIEL KNIGHT
- GOBLINS
- GUBBLE
- GUILTY
- HARPOON CLASSIC
- HERETIC
- I HAVE NO MOUTH...
- JEOPARDY
- KICK OFF 96
- LANDS OF LORE CD
- LEMMINGS PAINTBALL
- LEXI CROSS
- LOONY LABYRINTH
- M1A2 ABRAHMS
- MANCHESTER UNITED
- MEGA RACE 2
- METAL RAGE
- MUDBALL WALL
- NHL HOCKEY 96
- NODDY'S BIG ADVENTURE
- OVERDRIVE
- PHILIP MARLOWE
- PINBALL DREAMS
- PINBALL DREAMS 2
- PRESSURE DROP
- PROPHECY (THE)
- RAYMAN
- REAL DEAL (W 95)
- REBEL V7,0
- RYDER CUP GOLF
- SID AND AL'S INCREDIBLE TOON
- SIMON THE SORCERER 2
- SOLITAIRE FOR WINDOWS
- STARBALL
- STARFIGHTER 3000
- SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
- TOTAL PINBALL 3D
- TOWER ASSAULT
- TRITRYST
- TURRICAN
- WARBIRDS (W 95)
- WARRIORS
- WOODEN SHIPS & IRONMEN
- WORLD RALLY FEVER



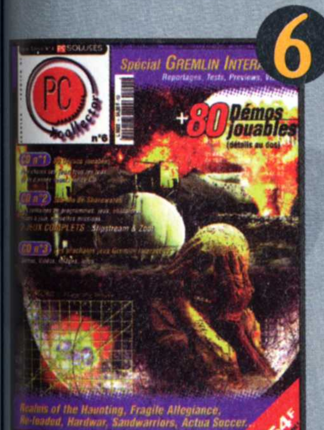
3 JEUX COMPLETS :

Quik
Crazy Cars 3
The Blues Brothers
Jukebox Adventure

270 MÉGAS DE SHAREWARES
73 DÉMOS JOUABLES



- 3D ULTRA PINBALL 2 (W 95)
- ALEX DAMPIERRE HOCKEY
- AMERICAN CIVIL WAR
- BATTLE BEAST
- BATTLE ISLE 3
- BEAR STORMIN'
- BEDLAM
- BUG ! (W 95)
- CATZ (W 95)
- CYBER GLADIATOR (W 95)
- CYCLONES
- DAWN PATROL
- DEADLOCK (W 95)
- DEATH RALLY
- DELTA V
- DR DRAGO'S
- ERADICATOR
- EVASIVE ACTION
- GENE WARS
- HARDWAR
- HIND
- HUNTER HUNTED (W 95)
- IN PURSUIT OF GREED
- INFERNO
- JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES
- JET STRIKE
- L'AFFAIRE MORLOV
- LAMBORGHINI
- LEISURE SUIT LARRY 7
- LOTUS
- MARATHON 2 (W 95)
- METAL RAGE
- MISSION FORCE CYBERSTORM (W 95)
- MONTHY PYTHON'S (HOLY GRAIL) (W 95)
- NASCAR RACING
- NECRODOME (W 95)
- NHLPA 94
- NIHILIST
- ORGANIC ART DESIGNER
- OXYD
- POOL
- PRAY FOR DEATH
- QUAKE
- RALLY CHALLENGE
- REBEL RUNNER
- RETRIBUTION
- ROAD RASH (W 95)
- SAND WARRIORS
- SEEK & DESTROY
- SHATERED STEEL
- SIDELINE
- SIM CITY 2000
- SIM EARTH
- SPACE DUDE
- STRIP POKER PRO
- SUBSPACE (W 95)
- SUPER STARDUST
- SWIV 3D
- SYNDICATE WARS
- TAKE YOUR BEST SHOT
- TANK COMMANDER
- TEAM F 1
- THEME PARK
- TIE FIGHTER
- TRACER (W 95)
- TRIPLE PLAY 97
- ULTIMATE SOCCER MANAGER
- VIRTUAL CHESS
- WAR WIND (W 95)
- WILD ANIMALYMPICS
- WILD RIDE (W 95)
- WINGS OF GLORY
- Z



2 JEUX COMPLETS :

Slipstream 5000
Zool

300 MÉGAS DE SHAREWARES
80 DÉMOS JOUABLES

- ABSOLUTE PINBALL
- ADMIRAL (W95)
- AMBER : JOURNEYS BEYOND (W95)
- AMOK (W95)
- ARCHIMEDEAN DYNASTY
- ASHES TO ASHES (W95)
- ASTRO ROCK (W95)
- BACKPACKER
- BAKU BAKU (W95)
- BATTLE FOR THE ASHES
- BIRTHRIGHT (W95)
- BLACK KNIGHT SE12
- BLOOD AND MAGIC
- CARNOUSTIE SCOTTISH OPEN GOLF TOURNAMENT
- CHADWICK & THE SNEAKY EGG...
- CHASM
- CRUSADER NO REGRET
- CYBER STREET
- D DAY (W95)
- DAGGERFALL
- DARKFORCES
- DAYTONA USA (W95)
- DIABLO (W95)
- DIGGERS
- DREAMWEB
- ENEMY NATIONS
- F22 LIGHTING
- FATE
- FIFA'96
- FIFA'97
- FRAGILE ALLEGIANCE
- FREE ENTERPRISE (W95)
- FX FIGHTER TURBO (W95)
- G-NOME (W95)
- GAZILLIONAIRE DELUXE
- GUIMO
- HARPOON CLASSIC 97 (W95)
- HELICOPS (W95)
- HYPERBLADE (W95)
- JET FIGHTER 3
- JIGSOFT (W95)
- KKND
- LORDS OF THE REALMS 2 (W95)
- MADDEN NFL 97
- MECHWARRIOR 2 (W95)
- METAL MARINES (W95)
- NASCAR RACING 2
- NECRODOME (W95)
- OVER THE REICH
- PGA TOUR 96
- POWER F1
- POWERSLAVE
- PRO PINBALL : THE WEB (W95)
- PUTT PUTT SAVES THE ZOO
- RALLY CHAMPIONSHIP
- RAMPAGE
- RAPTOR
- REALMS OF THE HAUNTING
- ROCKET JOCKEY (W95)
- SCORCHED PLANET (W95)
- SCORCHER (W95)
- SCREAMER 2
- SKULL CRACKER (W95)
- SKYNET
- SONIC CD
- SQUEEZILS (W95)
- STAR CONTROL 3
- STAR GENERAL
- STARGUNNER
- STEEL PANTHERS 2
- SUPER FROG
- SYSTEM SHOCK
- THE LAST BOUNTY HUNTER
- TOMB RAIDER
- TROPHY BASS 2
- VIRTUA COP (W95)
- XARGON
- XS
- ZOMBIE WARS



3 JEUX COMPLETS :

Nicky Boom
Swap
Dominium

460 MÉGAS DE SHAREWARES
65 DÉMOS JOUABLES

- A-10 CUBA ! (W 95)
- ADVANCED CIVILIZATION
- AIR WARRIOR II (W 95)
- AGE OF SAIL (W 95)
- ALIEN TRILOGY
- BANZAI BUG (W 95)
- BATTLEHAWK
- BERNARD LOISEAU : LE MONDE DES SAVEURS (W 95)
- BLAM ! MACHINEHEAD
- BLAST CHAMBER
- BRIDGE CHAMPION with O. SHARIF
- BRUCE JENNER'S Decathlon (W 95)
- CASINO
- CAVE WARS
- CLOCKWISER
- CRAZY DRAKE (Shareware)
- CREATURE SHOCK
- DESTRUCTION DERBY 2
- DRAGON SPHERE
- DYNAMITE JOE (DOS+W 95 - Sharew.)
- EMPEROR OF THE FADING SUNS (W 95)
- EUROPEAN CHAMPIONS CLUB T.
- FALLEN HAVEN (W 95)
- FIGHTER DUEL
- GOBLIIINS 3
- GOOD TO FIRM (Shareware)
- HEIMDALL 2
- HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2
- HEXX
- HUNTER HUNTED (W 95)
- HUYGEN'S ENCLOSURE (W 95)
- IKO SAN (DOS+W 95 - Shareware)
- INTERPOSE XMAS GREET. (Sharew.)
- ISHAR 2
- ISHAR 3
- JAZZ JACK RABBIT H. H.95 (Shareware)
- KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
- LIGHT HOUSE (W 95)
- LINKS LS (W 95)
- MAC ARTHUR'S WAR
- MAGIC BOY
- MAGIC CARPET
- M. THE GATHERING, L'Assemblée (W 95)
- MAX
- MEGARACE
- OBSIDIAN (W 95)
- PRIVATEER 2 : THE DARKENING
- PYROTECHNICA
- RALLY CHALLENGE (W 95/Sharew.)
- SANTA'S XMAS CAPER (Shareware)
- SEGA RALLY (W 95)
- SHILOH BATTLEGROUND 4 (W 95)
- SPEAR OF DESTINY
- STACK UP
- STARS ! (W 95)
- TENNIS ELBOW (Shareware)
- TEST DRIVE OFF ROAD
- THE CLUE ! (Shareware)
- THE LION KING
- TOMB RAIDER 3DFX
- TOTAL CARNAGE
- TOTAL MAYHEM (W 95)
- TYRIAN (Shareware)
- ULTIMATE SOCCER MANAGER 2
- UNIVERSE

ULLETIN DE COMMANDE

OM .... PRÉNOM .... AGE ....
RESSE ....
....
LLE ....
DE POSTAL .... PAYS ....

Oui, je veux recevoir les numéros :
1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ de PC Collector
avec les 3 CD pour 64 FF par numéro,
et j'ai bien noté que le port était compris.
Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC COLLECTOR.

Signature (obligatoire)

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à :
PC COLLECTOR - CYBER PRESS PUBLISHING
92-98, Bd Victor Hugo, 92115 Clichy Cedex

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

Leisure Suit Larry 7

éditeur
SIERRA
configuration
486 DX 2 66, 8 Mo CD-Rom 2X, SVGA
textes et voix
FRANÇAIS
sortie
DÉCEMBRE 96

EN RÉSUMÉ

Larry vient de se faire plaquer. Ce n'est pas la première fois et il a donc un plan de rechange : un voyage tous frais payés sur un paquebot de luxe. Quoi de mieux qu'une croisière pour rencontrer de beaux brins de filles qui n'ont rien d'autre à faire pour tuer le temps que de bronzer nues devant la piscine ? On peut aussi essayer de se "cultiver" en lisant des livres cochons, ou jouer avec de somptueuses partenaires au strip-dés. Et si toutes ces tentatives de drague échouent, il reste toujours le concours Capitaine Belcuisse (un capitaine "90-60-90" : rien à voir avec le capitaine Haddock !), dont le premier prix est une semaine dans la chambre du "susdit" capitaine. L'emploi du temps de Larry est donc bien rempli dans cette aventure, qui est de loin la meilleure de la série malgré une interface assez mal foutue.



Larry fait des vagues

LA SÉRIE DES LARRY A COMMENCÉ À LA PRÉHISTOIRE DES JEUX INFORMATIQUES ET ELLE A SUIVI TOUTES LES ÉVOLUTIONS TECHNIQUES. CE NOUVEL ÉPISODE EST DONC REPRÉSENTATIF DE CE QUI SE FAIT DE MIEUX ACTUELLEMENT, AVEC UN "SCÉNARIO" TOUJOURS AUSSI INTÉRESSANT : LE SEXE !

conseils de jeu

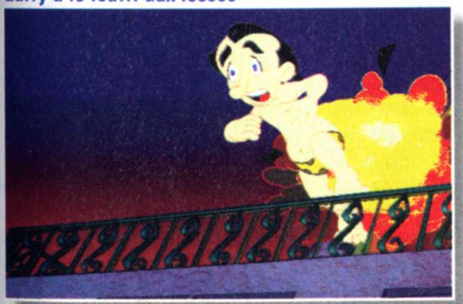
- *Pour l'ensemble des conversations, sélectionnez tous les sujets afin d'en faire parfois apparaître de nouveaux.*
- *Dans cet épisode, Larry ne meurt jamais, alors n'hésitez pas à tout essayer.*
- *Si vous voulez trouver tous les vibros, la liste est à la fin de la solution.*
- ***N'oubliez pas de couper la censure dans le menu pour entendre les répliques grossières de Ma Pilon à la place de ces BIPS énervants.***
- ***Pour aller d'un lieu à l'autre, utilisez systématiquement le plan (clic de droite à la souris). Tous les lieux que l'on peut visiter sont indiqués sur le plan et de nouveaux apparaîtront en cours de jeu.***

Larry 7 n'est pas un jeu linéaire car on peut concourir aux épreuves dans le désordre. En fonction de l'épreuve dans laquelle vous êtes bloqué, allez directement au chapitre concerné. Les endroits à visiter sont indiqués en gras et correspondent aux lieux sur le plan. Bonne chasse !

Une de perdue...

Prenez le nécessaire à coiffure sur la commode de droite et les tenailles sur la commode de gauche. Allez dans l'inventaire et ouvrez le nécessaire à coiffure, puis tordez l'aiguille qui s'y trouve avec les tenailles. Fermez l'inventaire puis cliquez sur les menottes qui entravent Larry et utilisez l'aiguille tordue pour crocheter les menottes. Une fois qu'il est libéré, cliquez sur la porte-fenêtre et tapez "casser" dans la rubrique "autre". Soufflez un peu en admirant la suite de l'intro.

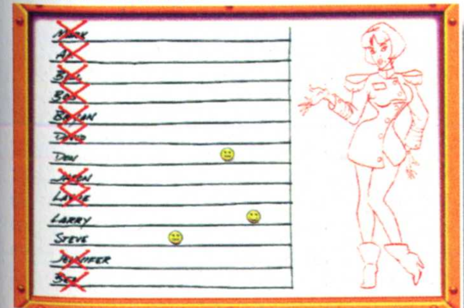
Larry a le feu... aux fesses



Le concours Belcuisse

Après les présentations avec le capitaine Belcuisse et les excuses du réceptionniste, qui vous annonce votre déménagement dans la cabine 0, vous entendrez un message annonçant un concours : allez au salon pour prendre connaissance des règles du concours et recevoir la carte des scores. Allez ensuite sur la promenade. Parlez à la femme-pirate pour apprendre qu'en mélangeant de la cire à de la vaseline et à du déodorant, on obtient un explosif. Parlez-lui aussi du capitaine (en tapant ce mot dans les autres sujets de discussion). Ouvrez ensuite l'armoire de la lance à incendie et prenez cette dernière. Allez à gauche et prenez un fruit kumquat sur le mouton-buisson. Parlez aussi au type qui fait des ballons : si vous discutez assez longtemps avec lui, il fera des choses vraiment bizarres avec ses ballons. Bon, assez ri, commençons les épreuves du concours.

Le tableau des scores



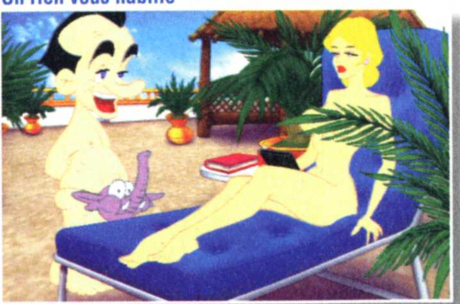
I) Lovemaster 2000

Allez dans la bibliothèque, discutez avec Victorienne, la bibliothécaire, puis questionnez-la sur un sujet quelconque (tapez par exemple "Sade") et profitez du fait qu'elle consulte son ordinateur pour prendre le pot de colle sur son bureau. Rendez-vous maintenant à la piscine mi-textile : parlez à Rocco pour qu'il vous donne un maillot de bain et allez à gauche.

Lisez le magazine posé sur le guéridon puis parlez avec Otapie Summer pour apprendre une foule de choses. Allez dans votre cabine 0, prenez le papier-toilette (PQ) ainsi que la bombe aérosol qui bouche le tuyau de vidange des toilettes. Retournez voir Otapie à la piscine et demandez-lui son livre érotique (tapez "livre" dans la ligne "autre"), maintenant qu'elle l'a fini. Revenez dans la bibliothèque et questionnez Victorienne sur un sujet quelconque (tapez par exemple "érotisme").

Prenez alors le livre jaune en haut de la pile sur le bureau. Ouvrez l'inventaire pour enlever la jaquette du livre jaune et la mettre sur le livre rouge d'Otapie. Sortez de la bibliothèque (vous devrez rendre le livre jaune modifié). Attendez quelques instants et retournez voir Victorienne : l'atmosphère s'est détendue. Parlez à Vicky jusqu'à ce qu'elle vous fasse voir le 7e ciel. Après vous être rhabillé dans votre cabine, allez au concours "Êtes-vous une bête de sexe ?".

Un rien vous habille



Mettez la carte des scores dans les lèvres de l'appareil à gauche pour commencer l'épreuve : votre score sera minable. Poussez quand même le bouton sur le mur contigu à la cabine de droite pour transformer le concurrent en Hulk (ça fait juste gagner des points), puis retournez voir Vicky. Parlez-lui du concours Lovemaster 2000 et elle relèvera le défi : une épreuve remportée haut la main !



Ce sont des cabines d'essayage, mais de quoi ?

II) L'épreuve de l'homme le plus élégant

Allez au concours d'élégance et ouvrez la braguette du mannequin pour connaître votre score : il va falloir encore tricher. Allez dans la salle de bal du capitaine Queeg. Ouvrez la double porte à droite de la statue de Neptune et dirigez-vous vers la styliste, au centre de la pièce. Questionnez-la sur tous les sujets (de nouveaux apparaîtront), puis tapez "Leisure Suit" dans la rubrique "autre". Il va falloir trouver du polyester : allez au jardin sculpté El Replicant. Regardez le pied droit de la statue de Vénus, à droite, et prenez une paire de dés sous le gros orteil de la statue.

Sortez de cette salle puis revenez et montez à l'échelle de droite pour prendre le tournevis dans la boîte à outils. Allez dans la zone réservée aux employés et traversez le couloir sans vous préoccuper de toutes les armes qui apparaissent sur les murs. Cliquez sur la porte et tapez "pousser". Prenez l'anti-jackpot sur le panneau d'affichage du fond, ainsi que le lubrifiant à gauche de l'évier. Examinez aussi les vestiaires sur le mur de gauche et les deux posters du capitaine (l'un sur le réfrigérateur et l'autre sur le mur de gauche). Rendez-vous sur la passerelle, grimpez à l'échelle pour examiner les voiles : elles sont en polyester (les "voiles" sont le petit morceau de tissu blanc au bout du mât horizontal). Descendez du mât et examinez le boîtier électrique près de l'échelle. Utilisez le tournevis pour ouvrir le boîtier et



▸▸▸

reliez les deux fusibles avec le câble électrique de l'anti-jackpot : maintenant, à chaque fois qu'un message sera diffusé dans le haut-parleur, la voile sera descendue. Il suffit de trouver un couteau pour couper un bout de toile. Voyons si on ne peut pas en trouver un au restaurant Oh-hisse.

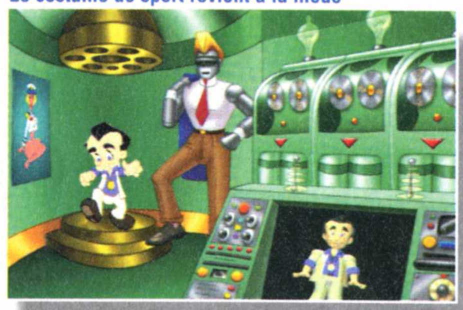
Regardez les viandes cuites que prépare le cuisinier chinois pour engager la conversation. Demandez à manger du Corned tripes deux fois, et, lorsque le cuisinier disparaîtra pour en préparer, prenez le couteau posé sur la table ainsi que la lampe à réchauffer au-dessus du cochon. On repart sur le mât du bateau en

Un bateau à voile et à vapeur



empruntant la passerelle. Attendez qu'un message soit lancé dans les haut-parleurs pour que la voile s'ouvre et utilisez le couteau à viande pour la découper. Vous serez ensuite pris au piège dans la toile. Attendez un nouveau message dans les haut-parleurs pour être libéré (le message arrive le lendemain matin).
Donnez la toile à Jaimi dans la salle de bal du capitaine Queeg (parlez à Jaimi, puis cliquez sur son visage et

Le costume de sport revient à la mode

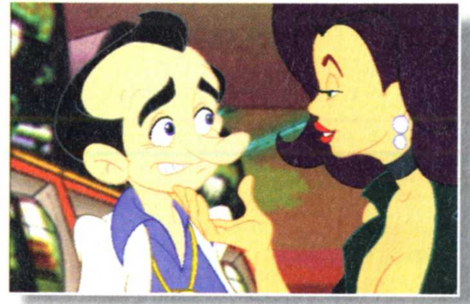


utilisez le tissu). Après vous être rhabillé dans votre cabine, retournez voir Jaimi : lisez la note sur la porte de la salle de bal, puis passez dans les coulisses en ouvrant la porte à gauche de la statue de Neptune.
Après le défilé, retournez au concours d'élégance et ouvrez de nouveau la braguette du mannequin : maintenant que vous êtes à la mode, vous pulvérisez le score.

III) Le concours de Craps

Il va falloir gagner le concours de Craps du casino La belle paire, mais apparemment, personne ne veut se pousser pour vous laisser jouer (avez-vous remarqué comme les joueurs ressemblent à James Bond en smoking ?). Très bien : aux grand maux les grand remèdes. Allez au restaurant Oh-hisse et mangez de la purée de haricots (elle se trouve à proximité de la porte des

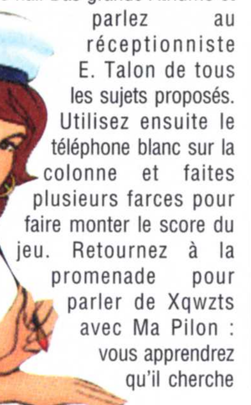
Tout est dans le regard



cuisines), puis revenez au casino. Rapprochez-vous de la table et "faites parler votre corps" (cliquez sur Larry et choisissez l'option "Péter"). Parlez ensuite au croupier, puis cliquez sur la table de jeu et choisissez "Jouer".
Connaissant la déveine de Larry, vous savez déjà qu'il n'a aucune chance de gagner, alors pas la peine d'essayer. Utilisez plutôt dans l'inventaire le papier hygiénique (PQ) sur les dés cadeaux. Cliquez ensuite sur la table de Craps et utilisez les dés pipés pour faire sauter la banque. Brigitte Laraie vous invitera alors à une partie de strip-dés. Pour connaître les règles de ce jeu, cliquez sur le bouton affiché au-dessus du tableau de marquage des points, en bas de l'écran. L'objectif est de déshabiller Brigitte, mais comme elle joue assez bien, je vous conseille de faire une sauvegarde avant chaque pari et de reprendre votre sauvegarde si vous perdez (d'autant plus qu'il faut gagner dix-huit fois !). Le principe consiste à parier sur le nombre de dés sous les DEUX gobelets (celui de Larry et celui de Brigitte).
Vous connaissez le nombre de dés sous votre gobelet (en haut à gauche), mais pas sous celui de Brigitte. Vous pouvez juste vous aider de la mise de Brigitte pour savoir combien de dés elle peut avoir sous son gobelet. Les mises se font sur le tableau du bas : on sélectionne sur la première ligne la valeur du dé, et la colonne correspond au nombre de fois que ce dé se trouve sous les DEUX gobelets. Brigitte commence toujours les paris et vous ne pouvez que surenchérir ou voir le jeu (en cliquant sur le bouton "faire voir").
Quand Brigitte aura perdu, elle vous droguera, et après une scène tordante, vous vous retrouverez dans votre cabine, une nouvelle victoire à votre actif. Retournez quand même dans la cabine de Brigitte (cabine 510) pour prendre la boîte de poudre sur la table, à gauche.

IV) Le concours du fer à cheval

Allez ensuite discuter avec la vieille Ma Pilon sur la promenade. Parlez du garçon de cabine de la salle de repos, puis tapez "casier". Allez dans le local réservé aux employés et essayez d'ouvrir le troisième casier du bas (en partant de la droite). Revenez voir Ma Pilon pour lui demander la combinaison (90-60-90) et allez ouvrir le casier.
Entrez dans la salle secrète et discutez des photographies avec Xqwzts, puis achetez-les-lui. Dirigez-vous ensuite vers le hall Das grande Atriumo et parlez au réceptionniste E. Talon de tous les sujets proposés. Utilisez ensuite le téléphone blanc sur la colonne et faites plusieurs farces pour faire monter le score du jeu. Retournez à la promenade pour parler de Xqwzts avec Ma Pilon : vous apprendrez qu'il cherche



un passeport. Demandez votre passeport à E. Talon, le commissaire de bord : il refusera de vous le donner tant que vous ne pourrez pas prouver votre identité (!?!?).
En mode Inventaire, utilisez la photo cochonne avec la colle, puis mettez la photo sur votre carte d'accès. Cliquez ensuite sur E. Talon et utilisez la fausse carte d'identité pour obtenir votre passeport. Allez chez Xqwzts (la combinaison est toujours 90-60-90), cliquez sur lui et utilisez le passeport. Dès qu'il aura disparu, prenez le passe-partout qu'il a laissé sur le bouclier tribal. Gagnez la salle de bal du capitaine Queeg pour lire la note laissée par Jaimie sur la porte, puis retournez dans votre cabine.
Cliquez sur les toilettes et sélectionnez l'option "rougir" (???) puis cliquez encore dessus pour utiliser le tuyau d'incendie. Actionnez encore les toilettes ("rougir"), puis montez à la dunette d'aisance pour engager la conversation avec les Roploplette, dans le jakusi. Allez ensuite au salon. Au bout du salon, vous trouverez Eric Hare, le barman.
Parlez de tous les sujets avec lui et, lorsqu'il s'absentera pour préparer un Erection kolossale, éloignez-vous et passez la porte à gauche du bar. C'est la loge des

Ça c'est du spectacle !



Roploplette et d'ailleurs, vous pouvez utiliser le karaoké posé sur les étagères pour écouter leurs derniers tubes. Sur la table de maquillage, remplacez le déodorant par le lubrifiant siliconé (cliquez sur le déodorant et utilisez-le avec le lubrifiant). Appuyez sur le bouton rouge à droite du karaoké pour actionner l'éclairage de la scène des Roploplette, puis sortez de la loge. Regardez le projecteur (au-dessus du bar d'Eric) afin de retirer la lampe, et mettez à la place la lampe à réchauffer de votre inventaire.
Commandez un autre Erection kolossale à Eric Hare et retournez dans la loge pour appuyer sur le bouton rouge afin de remettre en place le système d'éclairage. Quittez le salon, puis revenez pour admirer le spectacle des Roploplette : de vrais artistes. Rendez-vous de nouveau au salon et montez sur la scène pour prendre la guirlande électrique. Allez sur la gauche de la scène et prenez la télécommande, puis rendez-vous au jardin Del Replicant. Montez à l'échafaudage et utilisez la guirlande électrique sur la pointe en acier qui dépasse

Encore gagné !



du plafond. Allez ensuite au concours du fer à cheval. Cliquez sur la fente des fesses du centaure pour utiliser votre carte des scores, puis allumez la télécommande dans votre inventaire. Jouez ensuite (cliquez sur le pieu au bout de la piste et sélectionnez "Jouer") pour battre le record. N'oubliez pas de reprendre votre carte des scores dans les fesses du centaure.

V) Le concours de bowling

Retournez chez Xqwsts et utilisez le tournevis pour ouvrir la grille de ventilation sur la gauche. Vous êtes alors dans le noir le plus complet. Cliquez sur Larry (en bas à droite) et choisissez "déshabiller". Après l'interlude, ramassez le mouchoir laissé par la femme en noir (vous voyez de quoi je veux parler) et allez au restaurant Oh-hisse. Entrez dans la salle où se déroule le concours de dégustation de gâteaux (la porte se trouve au fond du restaurant) et examinez la chaise en bas à gauche de la table. Prenez le papier et lisez-le dans votre inventaire. Allez ensuite voir E. Talon, le commissaire, pour l'interroger sur Sally Lakeuh, mais il refusera de vous répondre. Laissez-le et utilisez le téléphone blanc. Demandez à parler à Sally, puis retournez voir E. Talon et réclamez-lui la situation de votre compte.

Pendant son absence, regardez le téléphone sur le bureau du commissaire et appuyez sur la touche rouge pour connaître le numéro de la chambre de Sally. Une nouvelle zone est apparue sur le plan, la suite du propriétaire : allez-y. Dans la chambre, montez sur le lit pour effectuer votre basse besogne. Après être retourné dans votre cabine, revenez voir Sally et appuyez sur le bouton contigu à la porte vitrée pour l'appeler. Parlez-lui puis utilisez sur elle la police d'assurance.

Allez dans la cale arrière (supérieure) et ouvrez la porte avec le passe-partout. Ouvrez la porte de la réserve de quilles de bowling (Larry est juste devant) et vaporisez le déodorant sur les quilles. Remontez au concours de bowling et utilisez le lubrifiant megagliss sur le mouchoir de femme. Glissez votre carte des scores dans la bouche du phoque, prenez une boule. Utilisez le mouchoir humide sur la boule de bowling, cliquez sur la piste et sélectionnez l'option "jouer".

Pièce montée



VI) Le concours de cuisine

Allez dans la cuisine pour prendre le poisson enveloppé sur la table centrale, ainsi que la casserole puis la salière sur la table du fond. Vous pouvez aussi utiliser le CaviarMaster 2000 près du fourneau. Lisez ensuite dans l'inventaire la page de journal qui entourait le poisson. Vous avez trois ingrédients : il va juste falloir trouver les deux manquants. Allez dans la cale arrière inférieure, utilisez le passe-partout pour entrer. Cliquez ensuite sur l'un des castors et utilisez la casserole pour les traire (ce sont des mâles !). Allez ensuite dans la bibliothèque et examinez le livre sur Fokker, dans l'étagère de droite.

Une femme sans scrupules : super !

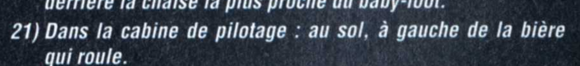


Allez à la piscine et discutez de Fokker (tapez ce mot dans "autre") avec Otapie. Continuez à parler des nouveaux sujets apparus avec Otapie jusqu'à ce qu'elle veuille bien se rendre dans votre cabine. Allez ensuite dans la cale avant, ouvrez la porte avec le passe-partout : vous allez vous prendre la valise d'Otapie sur la figure. Retournez voir Otapie et dites-lui que vous avez sa valise. Quand elle sera dans votre cabine, sous la douche, actionnez les toilettes ("rougir"). Sortez de votre cabine puis revenez prendre la moisissure apparue dans la douche. Demandez à Eric Hare, le barman du salon, une boisson au jus de citron vert, allez dans la cuisine et utilisez le "lait" de castor dans le CyberFromage 2000 (les toilettes sur la table). Voilà un fromage, ajoutez-y le kumquat dans l'inventaire pour faire une quiche. Ajoutez enfin la poudre orgasmique puis allez au concours de cuisine et déposez votre quiche sur le tapis roulant en face des juges. Rendez-vous devant les quartiers du capitaine, cliquez sur la porte et tapez "frapper". Après la discussion avec le capitaine, donnez-lui le certificat de titres et voilà. N'oubliez tout de même pas de regarder la scène finale JUSQU'AU BOUT !

les vibromasseurs

Il y a trente-deux vibros à trouver. Ils sont cachés en certains lieux, et si vous en trouvez un et que vous revenez plus tard en ce même lieu, un nouveau vibro peut s'y trouver, caché à un autre endroit. Si vous voulez avoir tous les vibros, je vous conseille de regarder la liste à chaque fois que vous entrez en un lieu, car vers la fin du jeu, certains endroits seront inaccessibles et vous ne pourrez plus récupérer les vibros que vous avez oubliés.

1) Dans le Das grande Atriumo : entre le bassin à mi-hauteur et la colonne la plus à droite.
2) Dans le Das grande Atriumo : sur le côté droit de la porte de la bibliothèque.
3) Dans le Das grande Atriumo : sur la terrasse, en haut des deux colonnes de gauche.
4) Dans le salon : à droite du premier tonneau de la rangée de gauche.
5) Dans le poste de l'équipage : au pied du buisson-mouton.
6) Dans la bibliothèque : posé contre la bibliothèque de gauche.
7) Dans la bibliothèque : quand Victorienne sera transformée en bombe sexuelle, il y a un vibro caché derrière l'ananas, à droite du bureau.
8) Dans les vestiaires de la piscine : au milieu de la plante de gauche, devant Rocco, le maître-nageur.
9) Dans les vestiaires de la piscine : dans les branches de la plante de droite.
10) Dans la cabine de Larry : par terre, près de la tête du lit.
11) Dans la cabine de Larry : posé contre les WC.
12) Dans la cabine de Larry : sous le tuyau à gauche, au premier plan.
13) Dans l'écran d'aide/à propos : dans la main de l'animateur au centre de la photo.
14) Au concours "Êtes-vous une bête de sexe ?" : au-dessus de la porte de la cabine la plus à droite.
15) Au concours d'élégance : posé contre l'ordinateur, à gauche.
16) Dans la salle de bal du capitaine Queeg : au centre de la scène, devant le rideau.
17) Dans la salle de bal du capitaine Queeg : aux pieds de la statue, à droite.
18) Dans la salle de bal du capitaine Queeg : aux pieds de la table, au premier plan.
19) Dans le jardin sculpté El Replicant : derrière le pied gauche de la statue de David.
20) Dans la salle de repos, au bout du couloir réservé aux employés : derrière la chaise la plus proche du baby-foot.



21) Dans la cabine de pilotage : au sol, à gauche de la bière qui roule.
22) Restaurant Oh-hisse : dans le plat sur le buffet, en bas de l'écran.
23) Restaurant Oh-hisse : en parlant au cuisinier, vous trouverez un vibro au milieu des saucisses déposées dans le plat sur la table.
24) Dans le casino : "assis" sur un siège d'une des tables de black-jack, en bas.
25) Sur le pont arrière : au pied de l'arbuste au dernier plan.
26) Devant le bar d'Eric Hare : sur le rebord droit de la fenêtre, pendant que l'on parle à Eric Hare.
27) Dans la loge des Roploplette : près des bottes de foin, à gauche de l'entrée.
28) Au concours de fer à cheval : à droite de la chute de champagne.
29) À l'intérieur de la cale avant : posé près de la pile de valises de gauche.
30) Au concours de bowling : près du distributeur de boules en forme de phoque.
31) Dans la cuisine : au bout des saucisses.
32) Sur la promenade : au pied du buisson en forme de castor.



ALERTE ROUGE : les soviets

(2ème partie)

LES CRÉATEURS DE DUNE II, DE COMMAND AND CONQUER, PERSISTENT ET SIGNENT AVEC ALERTE ROUGE, LA CRÈME DE LA CRÈME. LA SUPRÉMATIE VA-T-ELLE DURER LONGTEMPS ? PARCE QUE DU CÔTÉ DES CONCURRENTS QUI REPOMPENT LE CONCEPT, PARFOIS TRÈS BIEN, ÇA VA SE BOUSCULER AU PORTILLON : KKND, DARK REIGN, CONQUEST EARTH... ÇA VA FAIRE DU BOULOT POUR PC SOLUCES !



éditeur
VIRGIN

configuration
486 DX2 66MHz
8 Mo de Ram, CD 2x (sous DOS)
Pentium, 16 Mo fortement recommandés, CD 2x (sous windows)

textes et voix
FRANÇAIS

sortie
NOVEMBRE 96

EN RÉSUMÉ

Einstein est très déprimé : il constate, impuissant, les résultats du nazisme : des millions de morts, un génocide. Et tout cela à cause d'un seul homme : Hitler. Le savant vient de concevoir une machine à remonter le temps. Et si... Oui, ça pourrait marcher. Il remonte le temps pour se propulser dans l'année 1923. Dans son voyage, il croise Hitler, l'interpelle. Lequel se retourne. Einstein prend sur lui et lui serre la main. L'homme à la petite moustache se dématérialise, comme s'il n'avait jamais existé. Einstein revient dans son époque. En agissant de la sorte, il a profondément modifié le cours de l'histoire et, avec, celui du scénario. C'est Staline qui aura saigné toute l'Europe. Un dictateur en remplace un autre... Ce guide vous propose justement d'incarner les Russes.
Ai-je vraiment besoin de rappeler le concept du jeu ? Deux armées s'affrontent, vous en dirigez une et devez anéantir l'ennemi. Certains des niveaux dans ce camp sont des plus intéressants : au début de l'un d'entre eux par exemple, vous ne dirigez que des chiens ! Grâce à eux, vous libérerez des fantassins qui iront régler leur compte à ce satané espion qui a plastiqué votre base. Le côté russe, c'est aussi l'occasion de construire les bobines de Tesla, les défenses les plus puissantes d'Alerte Rouge. Bref, ce côté obscur de la force n'est pas spécialement inintéressant à jouer...



1. Facile, normal, difficile ?

On aurait pu croire que le mode de difficulté serait représenté par plus d'ennemis à l'écran ou par des cartes plus grandes. Non ; en fait, ce ne sont que des paramètres qui font la différence.

a - la puissance de feu : en mode Normal, chaque unité inflige des dégâts à 100 %. En mode Facile, ces mêmes unités sont plus dévastatrices : 120 %, tandis qu'en mode Difficile, elles font mouche à 90 %.

b - La vitesse des unités : qu'elles soient aériennes ou terrestres, elles ont un malus (90 %) et un bonus (120 %) identiques en mode Facile et en mode Difficile.

c - C'est un peu pareil pour le temps de construction, enfin, c'est l'inverse ; vous consacrez 120 % du temps normal pour construire une unité en mode Difficile et 90 % en mode Facile.

d - Les protections ennemies sont plus faibles en mode Facile (90 %, comme d'hab') et plus solides en mode Difficile (facteur 1.2, c'est pour changer des pourcentages).

e - La cadence de tir est plus rapide en mode Facile et plus lente en mode Difficile dans les proportions que vous connaissez maintenant.

f - Le coût des bâtiments. Vous vous en êtes peut-être aperçu, le coût varie. 90 % de remise exceptionnelle en mode Facile ! Tout doit disparaître. 20 % en plus en mode Difficile, mais tout doit disparaître aussi. Surtout dans le camp ennemi !

g - Quant aux délais de démarrage des constructions et des réparations, ils sont un tout petit peu plus longs en mode Difficile, mais ce n'est pas un grand handicap.

D'autre part, quand vous jouez en mode Difficile, le temps passe beaucoup plus vite. Si ce problème vous gêne, il vous suffit d'aller dans les contrôles et de réduire la vitesse du jeu.



2. Partir sur une bonne base

Dans les missions où il faut gérer une base, vous devez être rapide et lancer vos constructions le plus vite possible. Tout construire. Même les unités dont vous ne vous servirez pas. Admettons que vous n'ayez que faire des fantassins parce que vous préférez attaquer au char lourd. Vous manqueriez bon nombre de constructions indispensables car la mise en place de casernes permet notamment l'accès aux tourelles de défense et aux bunkers. Alors, construisez tout ce qu'il est possible de construire en un exemplaire. Défendez correctement votre base : si un ennemi y pénètre, c'est que ça cloche quelque part. Installez plus de tourelles à l'endroit par où il est entré. Bien sûr, ça demande pas mal d'énergie et il vous faudra sans cesse reconstruire des centrales pour posséder une base bien gardée.



3. La saison des moissons

Récolter l'or est sans doute la chose la plus importante du jeu. Sans fric, il n'y a pas de victoire possible ; la raffinerie est le premier bâtiment à construire. Comme cela, votre moissonneuse ira prospecter le plus rapidement possible et ramènera très vite des brouzoufs bien frais. Mais une moissonneuse ne suffit pas. Jusqu'à la moitié du jeu, je ne peux que vous conseiller d'acquérir trois moissonneuses. Mais, je ne sais pas si vous l'avez remarqué, les conducteurs de ces engins sont des alcooliques finis. Ils tournent sans arrêt autour de la raffinerie : c'est extrêmement pénible. Avez-vous correctement placé vos structures ? Il faut à tout prix faciliter le passage de ces engins. Si vous voyez que ça cloche et que vous avez suffisamment de fric, vendez cette structure et installez-en une autre ailleurs, tant qu'à faire plus près de la carrière de minéraux précieux. Et puis à la moitié du jeu, n'hésitez pas à construire une deuxième raffinerie avec quatre ou cinq moissonneuses. Il faudra en effet rapidement récolter les épices pour vous assurer un prompt développement et une défense convenable. Bien sûr, il ne faut pas construire cinq moissonneuses d'un coup ; ça se passe petit à petit.



4. À l'abordage

Un peu plus loin dans le jeu, vous pourrez construire un chantier naval ; être du côté russe vous donne l'opportunité de construire des sous-marins. Vous pourrez défendre vos bases par la voie maritime, afin d'empêcher des débarquements. Pour ce faire, il faut quand même construire pas mal de sous-marins. Ça coûte cher... Il vaut peut-être mieux construire deux bobines de Tesla à l'endroit où arrivent les transporteurs ennemis.



5. À l'attaque

Bon nombre de missions ont pour objectif d'anéantir tous les ennemis qui se trouvent sur la carte. Il n'y a pas trente-six méthodes : il faut une armée en béton. Envoyer une grosse vague de blindés pour détruire les batiments cruciaux de l'adversaire. Et surtout ne pas expédier les unités une à une comme le fait encore l'ordinateur, à son âge, après Dune II et Command and Conquer. Non, Monsieur insiste. Quand j'y pense, j'ai dû lui niquer pas mal d'unités depuis le temps que je joue contre lui ! Vos objectifs prioritaires pour annihiler une base ennemie sont les chantiers de construction. Une fois détruits, ils ne peuvent plus reconstruire les bâtiments que vous envoyez à la casse par la suite. Imaginons que vous investissiez une base adverse. Envoyez quelques chars sur le chantier et utilisez-en d'autres pour "fighter" les unités ou les tourelles qui s'attaquent à eux. Vous pourrez ainsi amorcer une destruction plus conséquente de la base. La deuxième cible, ce sont les chantiers qui produisent des fantassins ou des blindés : caserne et usines lourdes. Après un nettoyage plus complet des unités belliqueuses, le reste est une promenade de santé.



6. Les unités aériennes

Les Russes sont très portés sur les unités aériennes, notamment les Migs. Grâce à eux, vous pourrez sans trop de risques détruire un par un les bâtiments ennemis. Mais attention, vous ne pourrez pas construire des Migs. D'autre part, ils sont très sensibles au tir des bazookas. Le mieux est de mener une attaque conjointe de blindés et de Migs. Les blindés attaquent toutes les unités susceptibles de descendre les avions et vous aurez le champ libre. Une attaque de dix de ces engins est dévastatrice.



Trucs et tips en vrac

A - Quand elles seront disponibles, construisez des centrales avancées plutôt que des centrales traditionnelles. C'est plus cher, mais ça reste d'un bon rapport qualité/prix au regard de l'énergie fournie. D'autant plus que lorsque vous aurez la possibilité de construire cette unité, certaines structures vous demanderont pas mal de courant.

B - J'ai terminé le jeu sans jamais construire un seul sac de sable, ni aucun mur de béton. ça fait une plus jolie base, mais c'est sans grand intérêt.

C - L'usine d'armement ! Plus vous en possédez, plus vos blindés se construisent vite. N'abusez pas quand même.

D - Mieux vaut prévenir que guérir. Après la mise en service d'une raffinerie, construisez quelques silos. Remarquez, l'ordinateur n'est pas chien. Il vous prévient quand ça va déborder et que vous allez perdre de l'or. Lorsque vous entendrez "Silo nécessaire", concentrez-vous sur la construction de ce type de bâtiments, rien n'est plus frustrant que de perdre de l'argent.

E - N'oubliez pas que les unités coûtent fort cher ! Pensez à la possibilité d'obtenir un véhicule gratos lors du déploiement d'une structure. Exemple : si vous voulez une autre moissonneuse, sachez que le déploiement d'une raffinerie vous la procurera. C'est plus cher, mais c'est le beurre et l'argent du beurre.

F - Le rideau de fer ! Depuis le temps que l'on nous rebat les oreilles avec ce truc ! Je n'en vois pas l'intérêt ! C'est nul. On rend immortelle une unité à la fois pendant 30 secondes. Après, elle se fait laminer et en plus, on ne peut pas l'utiliser sur une personne, mais seulement sur un blindé. Il aurait été sympa de rendre les ingénieurs immortels !

G - Certains d'entre vous n'ont pas tout à fait compris la technique des ingénieurs. En fait, c'est un mélange entre Dune II et Command and Conquer. Rappel historique : dans Dune II, quand une structure était dans le rouge, prête à exploser donc, il fallait y envoyer un fantassin pour s'emparer du bâtiment ; c'était difficilement réalisable. Dans Command and Conquer, il suffisait d'envoyer un ingénieur dans un bâtiment pour en prendre possession. Là, il faut qu'un ingénieur entre dans le bâtiment quand il est dans le rouge pour se l'approprier. D'un autre côté, les ingénieurs ont de nouvelles fonctions : réparer entièrement un bâtiment, même s'il est au bord de l'explosion. Ils peuvent aussi saboter un bâtiment ennemi, toujours en y entrant.

H - Si des unités aériennes ennemies vous ennuient, n'oubliez pas que les tanks mammouth tirent dans le ciel, sur les avions.

I - Tiens, encore un truc dont je doute de l'efficacité : le générateur d'ombre mobile. C'est sûr, quand on joue du côté russe, l'ordinateur la possède et c'est assez ennuyeux. Je n'ai pas franchement l'impression qu'il soit énormément gêné lorsqu'on l'utilise... Enfin bon, l'ordi' triche tout de même moins que dans Command and Conquer.

J - Là où il ne triche plus, c'est dans la gestion de son énergie. Détruire quelques centrales avancées ennuiera profondément !

K - Si vous voulez rajouter une unité à un groupe d'unités assez imposant sans tout sélectionner de nouveau, pensez que la touche "Shift" du clavier, en simultané avec un clic de souris sur l'unité devant être incorporée au groupe, pourra vous permettre d'effectuer cette action.

ALERTE ROUGE (2ème partie) – les SOVIETS

Cette mission est extrêmement simple : il suffit de raser toute présence ennemie dans le secteur. Civile ou militaire...

1 Rapidement, ce pont sera détruit par la déflagration de barils. Au même moment, trois avions vont se poser.

2 Avec vos avions, détruisez tous les barils de ce secteur. Des renforts arriveront. Avec eux, détruisez les habitants et les quelques rares militaires qui traînent là.

3 Une balle (ou grenade) dans ce baril nettoiera le terrain. Et amènera des renforts...

4 En tirant sur ce baril, vous détruirez les deux bunkers.

5 Ce baril détruit provoquera une réaction en chaîne qui enflammera le côté Nord-Ouest de la carte. Il ne vous restera plus qu'à détruire les bâtiments civils et les derniers fantassins.



On se rend sur cette carte en empruntant la flèche du haut.

Bon. Là encore, il faut se débarrasser des ennemis. Mais attention ! Cette fois-ci, il existe une base ennemie. Néanmoins, vu le peu d'énergie que met l'ordinateur pour la défendre, ça ne devrait pas poser de problèmes.

1. C'est ici que vous arrivez. Quelques fantassins inconscients viendront vous rendre visite par le Sud.

2. Envoyez quelques fantassins ici, histoire de protéger votre base de toute invasion.

3. Une fois que vous aurez construit pas mal de fantassins, attaquez par le Nord et démolissez tout. L'ordinateur n'est pas champion de la reconstruction, c'est tranquille. Après la destruction de trois ou quatre bâtiments, des parachutistes arriveront. Plutôt tranquille comme mission...





On se rend sur cette carte par une flèche unique.

Un homme à tuer ! Un simple petit point sur une carte assez grande. Pour débuter la mission... des chiens. Rassurez-vous, vous aurez, grâce à nos conseils, tôt fait de trouver la parade.

1 Votre base ; elle ne va pas faire long feu. Tout va en effet exploser dès les premières secondes. Des chiens arriveront en renfort.

2 Avec les chiens, attaquez les deux civils et le militaire. Vous délivrerez ainsi 5 fantassins. Parmi ceux-ci, des grenadiers.

3 À cet endroit précis, avec un grenadier, faites exploser le baril le plus proche. Vous détruirez ainsi le bunker ennemi.

4 Allez dans ce village, à pas de loup. Une embuscade vous est tendue. Tuez tous les fantassins ennemis. Vos chiens peuvent servir, mais n'utilisez pas les grenadiers à ce moment-là !

L'espion s'enfuira par bateau selon la trajectoire de la flèche une fois que vous aurez investi le village.

5 Au moment où vous aurez conquis le village, des renforts arriveront à cet endroit.

6 Regroupez vos troupes et avancez jusque-là en éliminant les ennemis sur votre chemin. Tirez sur les barils pour un joli feu d'artifice.

7 Lorsque les bazookas auront flairé votre présence, préparez-vous à tirer sur les barils. Tirez lorsqu'ils passent à leur proximité.

8 Vous n'aurez plus qu'à descendre l'espion à cet endroit. Spassiba de votre attention...

On se rend sur cette carte par la flèche du haut.

Dans cette mission, il faut que vous détruisiez les structures de télécommunications adverses pour déstabiliser l'ennemi, puis raser sa base.

1 Vous arrivez ici, avec quelques véhicules. Le véhicule de construction mobile les suivra. Déployez votre base dès que l'endroit est tranquille.

Protégez votre base en bonne et due forme car les ennemis vont être extrêmement nombreux à vouloir assiéger votre base. Aussi bien par l'Ouest que par le Nord.

2 Ça, ce sont deux espèces de saloperies qui brouillent votre radar. Si vous n'avez pas d'unités à proximité de cette structure, vous ne pouvez voir la carte à cet endroit. Nous, à PC Soluces, on a quand même réussi à faire une carte complète. On est vraiment très bons !

Tiens, à propos, un des objectifs prioritaires est le radar (tout en haut, tout à fait à gauche), ce n'est pas un hasard : dès qu'il sera détruit, l'ennemi ne bénéficiera plus de ses incessants renforts, assez pénibles...

3 En rasant cette baraque, on trouve une caisse qui revitalisera l'unité sélectionnée au moment où elle passe sur la caisse. Pensez à appuyer sur la touche «E» pour sélectionner toutes les unités.

4 Détruire cette église marquera votre profond attachement à la séparation de l'église et de l'état et vous apportera un peu d'argent.



CARTE 5

On se rend sur cette carte par une flèche unique.

Il faut s'emparer du radar ennemi et détruire tout ce qui est aux couleurs des alliés.

1 Construisez une base balaise rapidement. Les ennemis ne devraient pas vous ennuyer du tout, jusqu'à ce que vous attaquiez une de leurs unités. Ah si ! Y'a peut-être trois fantassins qui vont vous emm... car vous arrivez juste à l'endroit où ils stationnent. Evitez-les et construisez votre base un peu vers le Sud. Dans la minute qui suit, des renforts devraient arriver. Vous pourrez leur ordonner d'attaquer ces trois pauvres minables.

2 Par ici, vous devrez construire un port. Construisez des sous-marins et faites le tour de la carte pour supprimer toute résistance.

3 Les choses sérieuses ! Envahissez cette base en prenant bien soin de ne pas détruire le centre radar. Lorsque l'endroit sera dégagé, envoyez quelques ingénieurs s'approprier le radar.

4 Lorsque vous mettrez les pieds, les roues ou les chenilles sur cette île, des renforts arriveront : un véhicule de construction mobile. Mettez-le dans un transport avec quelques chars et construisez une base sur cette île en déployant le véhicule arrivé en renfort. Construisez rapidement une caserne et une usine lourde.

5 Pour arriver à cet endroit, il va vous falloir «fighter» pas mal. Mais la victoire ne sera pas loin... après avoir rasé cette base, simplement.

On se rend sur cette carte par la flèche du haut. Votre mission n'est pas de détruire la base ennemie mais je ne peux que vous le conseilller ; d'une part parce que ça défoule, et d'autre part parce que c'est beaucoup plus sécurisant pour accomplir votre objectif consistant à envoyer deux camions de l'autre côté du pont.

1 C'est ici que ça démarre. Construisez rapidement tout ce qui est nécessaire et défendez bien la base car les ennemis arriveront rapidement, un peu de tous les côtés...

2 Construisez un port ici. Si cette structure est trop éloignée de vos autres constructions, l'électricité ne passera pas : pensez alors à construire des silos entre la base et l'endroit où vous devez construire le port. Fabriquez des sous-marins et allez détruire les destroyers ennemis. Vous pouvez détruire le pont pour aller taquiner d'autres ennemis mais votre marge de manœuvre au point «5» baissera d'un tiers.

3 C'est vraiment là qu'il faut défendre à donf' ! C'est en effet par là que les ennemis arriveront, en masse.

4 La base ennemie n'est pas un modèle de robustesse ; allez-y avec une quinzaine de chars et nettoyez le secteur. Si vous ne le faites pas, votre marge de manœuvre pour le point «5» sera réduite d'un tiers...

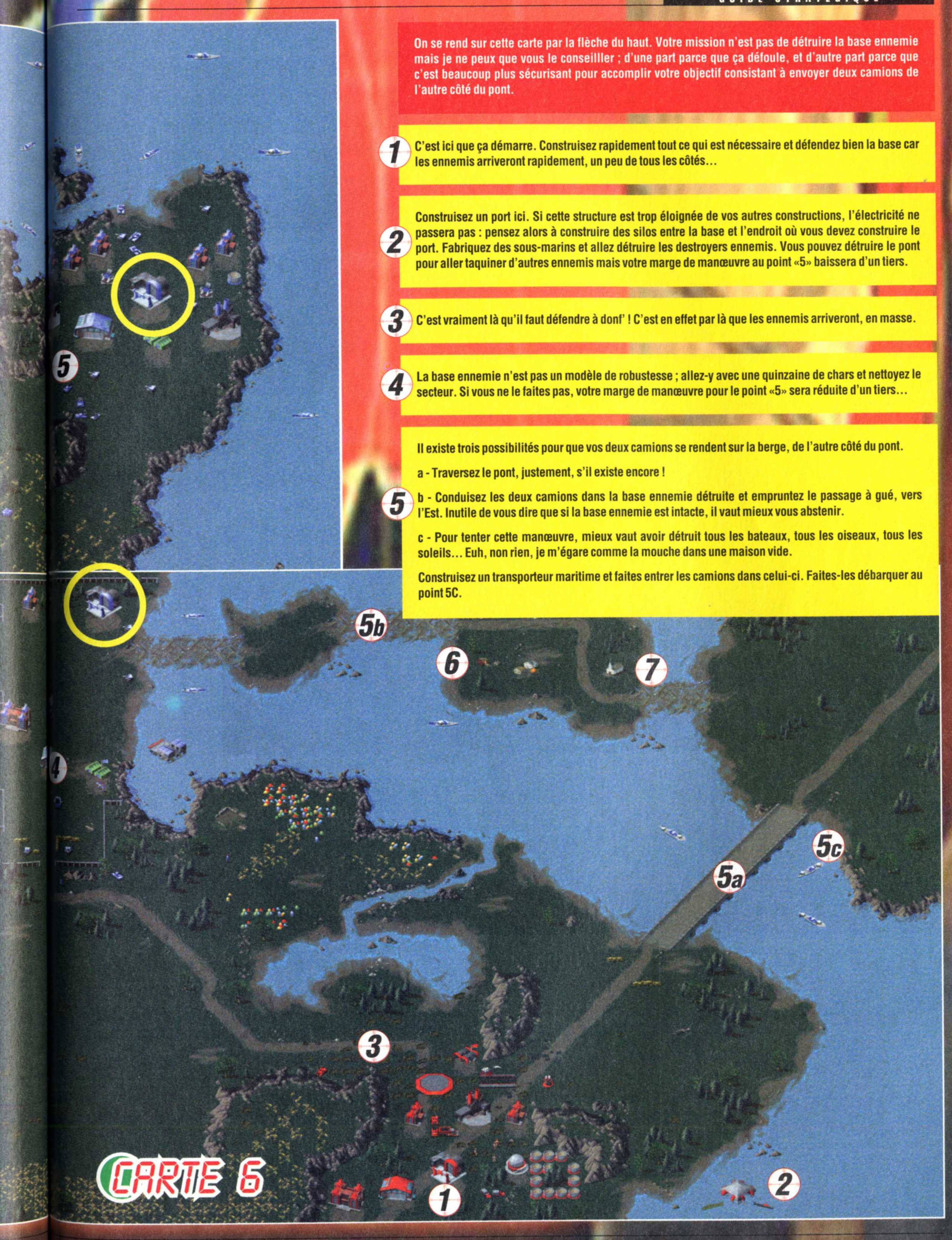
5 Il existe trois possibilités pour que vos deux camions se rendent sur la berge, de l'autre côté du pont.

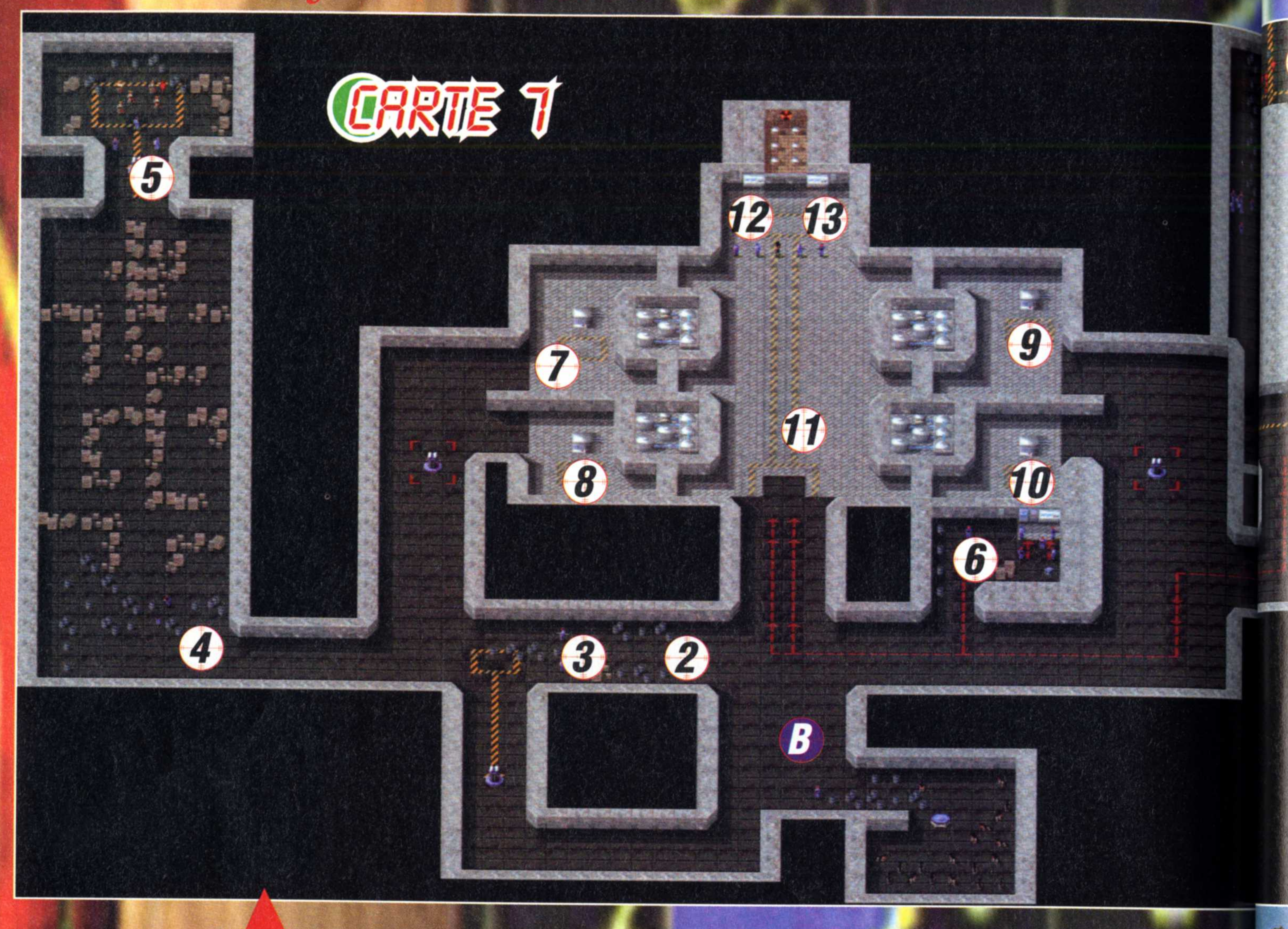
a - Traversez le pont, justement, s'il existe encore !

b - Conduisez les deux camions dans la base ennemie détruite et empruntez le passage à gué, vers l'Est. Inutile de vous dire que si la base ennemie est intacte, il vaut mieux vous abstenir.

c - Pour tenter cette manœuvre, mieux vaut avoir détruit tous les bateaux, tous les oiseaux, tous les soleils... Euh, non rien, je m'égare comme la mouche dans une maison vide.

Construisez un transporteur maritime et faites entrer les camions dans celui-ci. Faites-les débarquer au point 5C.





On arrive sur cette carte par une flèche unique.

Le but est de désactiver une centrale nucléaire. Il faut dans un premier temps aller délivrer les ingénieurs puis les diriger sur des consoles afin de désactiver ces dernières. En suivant scrupuleusement le trajet indiqué dans ce guide, vous n'aurez aucun problème.

1 C'est ici que vous commencez. Changez vite de place vos quatre petits mitrailleurs dans le couloir de droite, sinon ils partiront en fumée. Faites-les tirer sur le baril situé au point A. La voie est libre. Dirigez-les vers le point B où vous tuerez le mitrailleur. Tirez sur le premier baril. Cela fera exploser le bunker et délivrera les chiens. À ce moment, toutes les tourelles de la carte exploseront. Embarquez les chiens dans votre groupe.

2 Tirez sur les barils et reculez rapidement. Soyez le premier à tirer : derrière, des bazookas vous attendent et ils seraient assez heureux de pouvoir vous brûler vif.

3 Vous recevrez peut-être un ou deux projectiles... Mais si vous êtes rapide, en tirant sur le baril, vous pourrez réduire en cendres ces bazookas.

4 Je sais, ça devient lassant mais il faut tirer sur ces barils ! Peut-être le mitrailleur y passera-t-il. Sinon, les chiens goûteront avec délectation du gigot de mitrailleur.

5 Un petit mitrailleur de rien du tout s'oppose à votre progression ici. Faites-lui sa fête. Votre groupe est maintenant au complet, avec les ingénieurs.

6 Dans cette salle, il reste quelques fantassins que vos chiens savoureront avec grand plaisir. Il y a une caisse dans cette salle. Sélectionnez toutes vos unités (touche «E») et ramassez la caisse. Envoyez un ingénieur sur la console.

7 à 10 Envoyez des ingénieurs sur chacune de ces consoles. Si le temps vous semble long, vous pouvez toujours l'accélérer dans les contrôles du menu d'options.

11 En pénétrant dans cette salle, deux tourelles lance-flammes surgiront, réduisant en cendres Tanya et quatre mitrailleurs. C'est grâce à l'ingénieur qui a activé la console à l'étape 6.

12 13 Il ne vous reste plus qu'à envoyer tranquillement deux ingénieurs à ces endroits pour gagner cette nouvelle manche.

On arrive sur cette carte par la flèche supérieure gauche. La mission consiste tout simplement à supprimer de la carte toute présence ennemie. Oui, mais voilà ! Vous êtes à trois sur la carte ; en effet, il y a deux armées en face de vous.

1 C'est ici que vous arrivez. La base est déjà construite, mais vous êtes attaqué. Construisez vite une caserne et des fantassins pour ne pas avoir une base sans défense.

2 Vous devrez bientôt prospecter dans ce secteur pour subvenir à vos besoins. Eliminez toute force hostile de cet endroit pour permettre à vos moissonneuses d'œuvrer tranquillement.

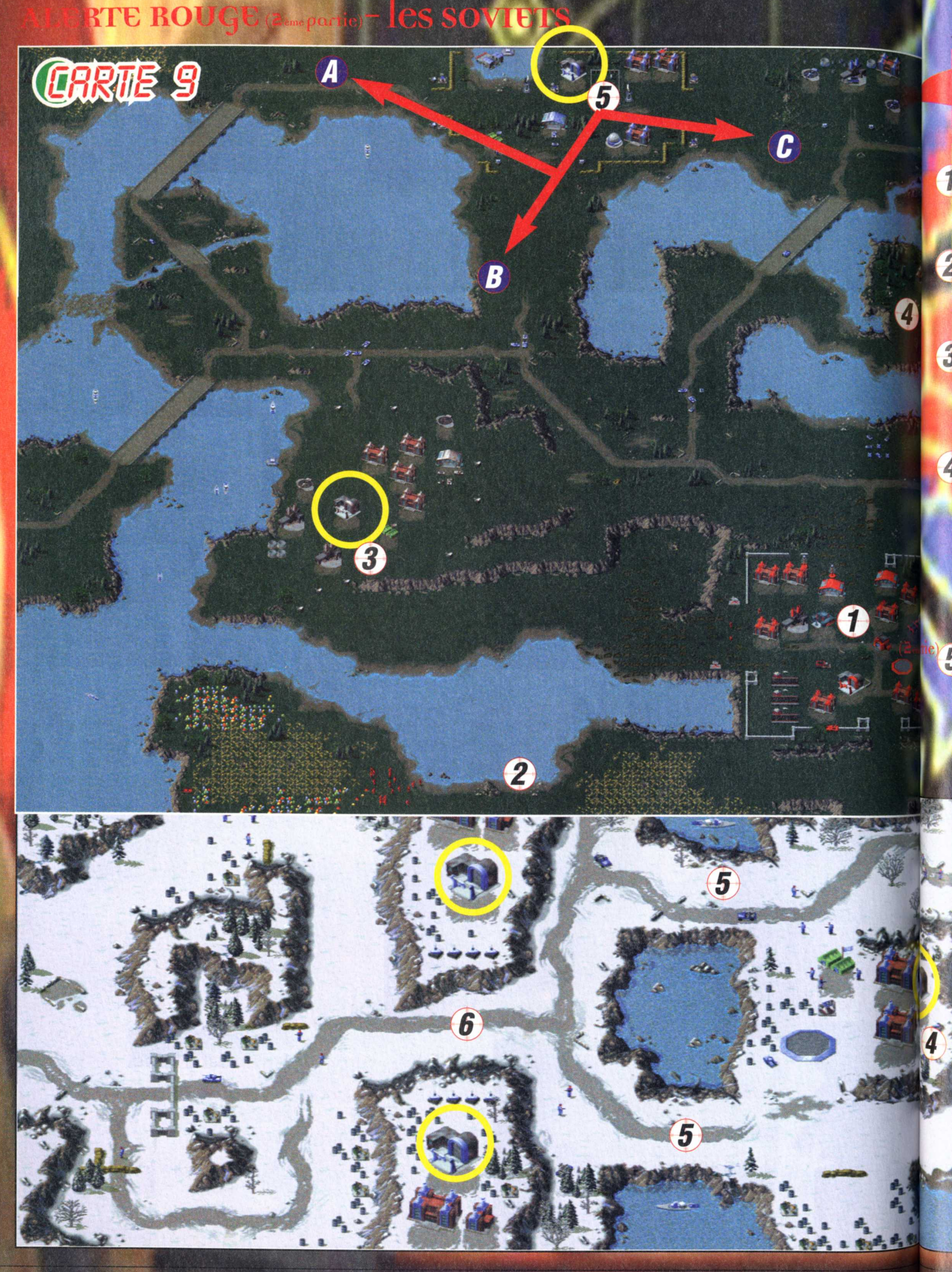
3 Construisez pas mal de sous-marins et faites le tour de l'île pour couler tous les destroyers qui voguent comme des imbéciles.

4 Cette base est petite et mal défendue. Mais sa destruction vous permettra d'aller prospecter des ressources un peu plus loin.

5 Avant l'assaut de la dernière base, nettoyez la carte de toutes les unités stationnaires qui pourraient vous ennuyer pour l'assaut final.

6 Les choses un peu plus délicates approchent ; pour l'assaut de cette base, je ne peux que vous conseiller la prudence et la fabrication de nombreux blindés. Construisez-en un maximum pour pénétrer dans cette base le plus efficacement possible. Vous pourrez vous aider d'unités aériennes, éventuellement. Rentrez dans la base avec entre 20 et 25 chars... C'est un minimum.

CARTE 8


CARTE 9
A
B
C
1
2
3
4
5
5
6
4
5
5

On arrive sur cette carte par une flèche unique. Votre mission consiste à détruire un camion. C'est tout ? Oui, mais le problème, c'est que votre base sera la proie d'assauts assez réguliers.

1 Vous commencerez la partie ici. La base est déjà relativement bien meublée, mais il vous faudra la défendre sérieusement. Bobines de Tesla et sites de missiles SAM seront nécessaires.

2 Attention, des ennemis arriveront par ici pour prendre votre base à revers. Prévoyez une bobine Tesla au Sud de votre base.

3 Cette base vous enverra régulièrement des visites violentes. Lorsque vous pénétrerez, vous vous apercevrez que vous pouvez la raser très facilement. Dès que vous pourrez, faites un raid dans le secteur ; n'oubliez pas d'utiliser les avions.

4 Sur cette péninsule, vous trouverez de nombreuses choses intéressantes : des bunkers, à anéantir bien sûr, mais aussi trois caisses de fric et une caisse pour régénérer toutes vos unités (touche «E» pour toutes les sélectionner).

5 Le camion que vous devez détruire se trouve là. Il y a bien sûr une combine pour gagner sans trop de dégâts.

Tout dépend de l'endroit par lequel vous arriverez dans la base. Aussitôt, le camion fuira par l'autre côté, en suivant grosso modo les directions indiquées par les flèches. Il faut que vous ayez correctement nettoyé le secteur des unités stationnaires : bateaux, chars, fantassins. Débarquez dans la base, avec deux ou trois jeeps. Aussitôt, le camion s'en ira. En ayant posté précédemment des unités même faibles aux points A, B et C, vous devriez faire sa fête au camion.

Vous remarquerez aussi au passage que, malgré les brouilleurs de radar, on a réussi à vous faire une carte complète sans «noir». On est vraiment des bêtes, à PC Soluces.

On arrive dans la région lyonnaise par une flèche unique. Cette mission, c'est de la protection. Donc, pas de folie inutile ! Les chantiers de construction ennemis sont entourés, mais vous n'êtes pas obligé de les détruire. Accompagnez simplement le convoi de camion de l'autre côté de cette large carte... C'est un peu délicat : je vous conseille de sauvegarder souvent.

1 Vos unités mobiles arrivent ici. Deux chars sont en face d'eux, détruisez-les avant qu'ils n'ennuient vos camions sérieusement. N'envoyez pas les avions. Bon, brève leçon de stratégie : toutes les unités au sol devront être détruites par les quatre chars (et ce qui arrivera par la suite - voir point numéro 4). Ces dernières devront aussi s'occuper des batteries anti-aériennes trop meurtrières pour les avions. Si vous perdez un avion, reconstruisez-en un autre.

2 Une base aérienne... Vous possédez deux Migs et trois yacks. Les Migs sont mieux, se rechargent plus vite et sont plus destructeurs mais plus chers, évidemment. Bien que fragiles, ils ont plus de chance face à un tir de batteries anti-aériennes grâce à leur vitesse.

3 Lorsque vous donnerez l'assaut sur cette mini base, l'ordinateur vendra cette construction ; n'oubliez pas que vos chars peuvent écraser les fantassins. Au point «A», je suis sûr que vous vous ferez une joie de tirer sur les barils. Sachez qu'après cette explosion surgira une caisse qui permettra de régénérer vos véhicules (touche «E» pour tous les sélectionner).

4 En commençant l'épuration de cet endroit, des renforts vont arriver : des ingénieurs (trois) ! Détruisez un peu le chantier de construction, histoire que son énergie passe au rouge. Envoyez deux ingénieurs sur cette structure. Un la capturera, l'autre la réparera. Après, vous pourrez la revendre. Ça vous fera du fric pour des avions supplémentaires et quelques fantassins en plus. Il vous reste un ingénieur. Faites passer l'énergie du centre de réparation dans le rouge et capturez-le. Revendez-le : encore du fric, encore des fantassins. C'est vraiment un très bon plan, cette opération.

5 Peu importe l'endroit par lequel vous passez ; le problème, ce sont les destroyers. Envoyez la dose : chars, fantassins et avions afin de venir à bout de cet engin le plus rapidement possible, sans qu'il n'ait trop le temps de tirer.

6 Vous serez obligé de passer ici ; autant que cela se passe dans de bonnes conditions. Envoyez des avions mettre les barils en feu et provoquer une belle explosion. Continuez à envoyer des avions détruire les tourelles. Envoyez tout le monde, en fait. Après, il devrait vous rester quelques unités pour anéantir le reste des forces ennemies. Les camions n'ont plus que quelques mètres à faire...



ALERTE ROUGE (2ème partie) - les soviets

CARTE 11

On arrive sur cette carte par la flèche du haut. Le briefing vous explique qu'il faut détruire la base navale. En fait, ce n'est pas simplement le port, comme on aurait pu le croire mais vraiment toute la base, véhicules et fantassins compris.

1 Vous arrivez là. Construisez TRÈS rapidement. Construisez le plus vite possible un port et des sous-marins. Les attaques par voie terrestre ne seront pas des plus violentes dans cette manche.

2 Déployez des sous-marins ici ; d'une part parce que des croiseurs passeront dans ce secteur, provoquant moult dommages à votre base mais aussi parce que votre flotte devra être immense pour anéantir les bateaux ennemis. Tout au long de la partie, surveillez cet endroit car l'ordi reçoit des renforts maritimes et pourrait détruire votre chantier de construction en moins de deux.

3 Les attaques terrestres arriveront pour la plupart par ce chemin.

4 Grâce à vos sous-marins, envoyez par le fond ces croiseurs et ces contre-torpilleurs.

5 Vos sous-marins devront eux aussi épurer cette mer de toute coque ennemie (le jeu de mots le plus foireux du mois, censé évoquer les paroles de César à son fils Brutus ; j'ai tellement honte que je ne mets pas la fameuse phrase).

6 Le seul point de débarquement possible. Avant d'y aller, envoyez des avions pour réduire chars et tourelles en poussière. Vous ne devriez pas trop subir de dégâts à cause des batteries anti-aériennes. Lorsque vous débarquerez, le pont en «A» va exploser. Cela aurait été trop facile...

7 Ce chemin est parsemé de mines. Envoyez donc vos unités les plus faibles dessus.

8 Lorsque vous aurez atteint cet endroit, la victoire vous sera presque acquise. Déployez toute votre énergie à détruire le chantier de construction et les batteries anti-aériennes. Vous pourrez ainsi, par la suite, envoyer des avions.

On arrive sur cette carte par une flèche unique.

Votre mission consiste à vous emparer de la chronosphère, mais il y une surprise à la fin... Pour éviter son autodestruction, vous devrez vous emparer de quatre bâtiments. Sauvegardez souvent, cette mission est assez difficile.

1 Vous arrivez là. Construisez une belle base et protégez-la. Vous ne serez pas beaucoup attaqué par voie terrestre, excepté lorsque vous attaquerez l'ennemi. Les contre-offensives sont cependant légères.

2 Nettoyez la carte des chars stationnaires et allez vous emparer de cette structure.

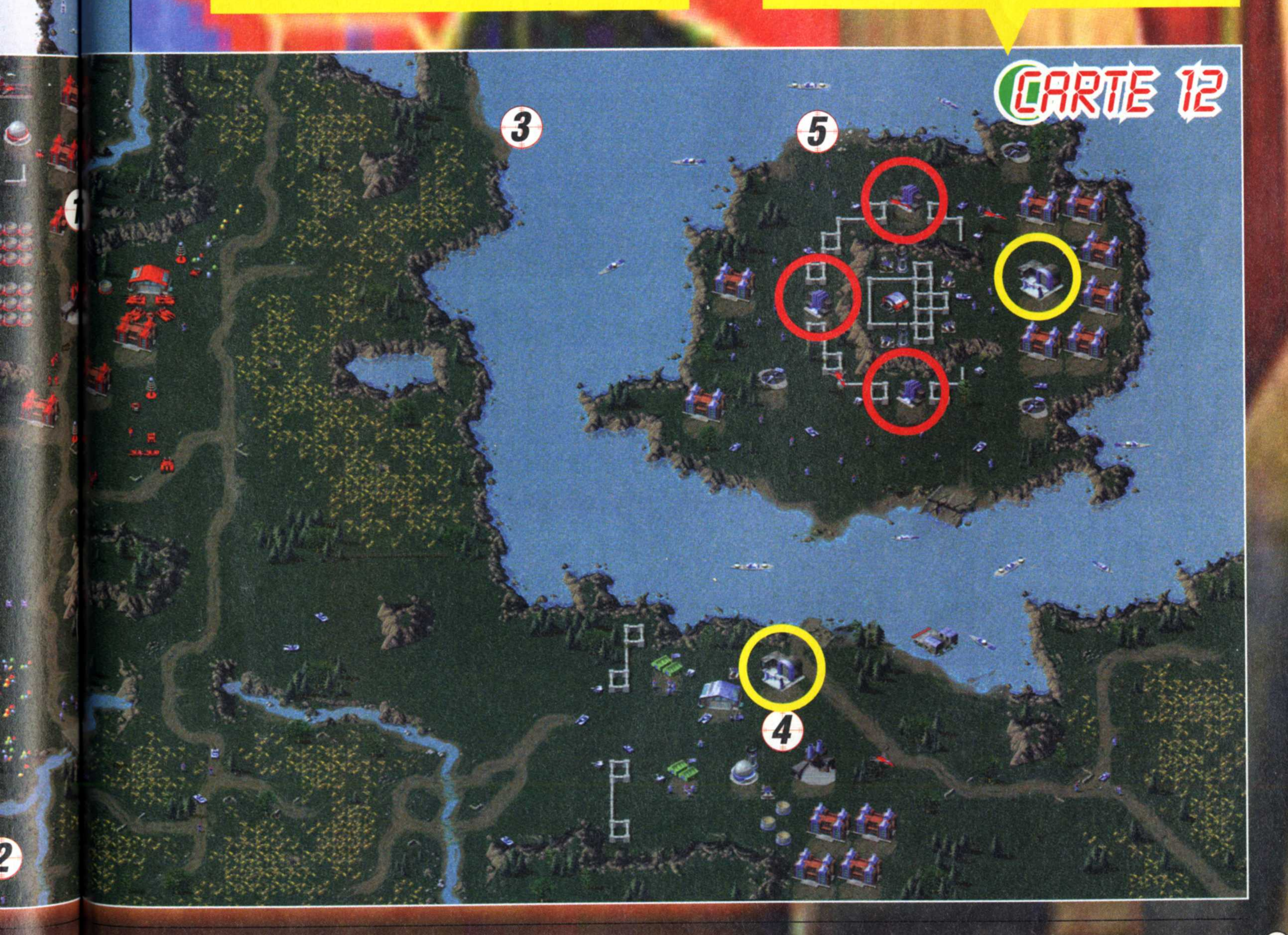
3 À l'aide d'une chaîne de silos, amenez l'électricité jusqu'à cet endroit afin de pouvoir construire un port. Méfiez-vous car des avions-torpilleurs et des croiseurs vont arriver pour détruire votre base marine. Construisez vite des sous-marins et n'hésitez pas à envoyer des unités aériennes (plusieurs Migs). Il est possible que votre port soit détruit ; construisez-en un autre. Lorsque vous serez bien implanté, faites le tour de la carte pour détruire les unités flottantes ennemies.

4 Cette base est sacrément bien défendue. Envoyez contre elle toutes les unités que vous possédez : fantassins, chars, avions. Bombardez, envoyez des paras.

5 Avant de débarquer ici, des préparatifs s'imposent : construisez une douzaine d'ingénieurs et une quinzaine de chars. Oui, les plus puissants que vous possédez. Construisez des transporteurs maritimes et débarquez. Envoyez les chars faire le tour de l'île. Si vous sentez que vous avez le dessous, recommencez l'opération. Je vous rappelle tout de même que vous débarquez avec des chars et qu'il est possible d'écraser les nombreux fantassins du secteur.

Ne sortez pas encore les ingénieurs. Rasez toute présence ennemie de l'île. Ne vous approchez surtout pas de la chronosphère, elle exploserait.

Lorsque vos troupes auront maîtrisé la situation, envoyez les ingénieurs devant les centres de commandement. Il faut qu'ils capturent les bâtiments entourés, situés autour de la chronosphère et ce, en 5 minutes après la première structure volée. Bon, c'est juste une question d'organisation. Placez quatre ingénieurs devant ces bâtiments et hop. Entrez à l'intérieur. La mission se termine par un échec. La chronosphère explose... Mais vous avez tout de même rempli votre part du contrat.



ALERTE ROUGE (2ème partie) - les soviets



On entre au Portugal par la flèche du haut.

Bon, je vous préviens tout de suite, le briefing n'est absolument pas clair. La mission ne consiste pas à capturer la chronosphère mais à détruire toutes les unités et tous les bâtiments ennemis du terrain, sauf la chronosphère.

Attention, l'ennemi n'hésitera pas à détruire cette structure si vous dévoilez l'endroit de la carte où elle se trouve. Allez-y donc mollo avec les avions furtifs.

Je voudrais pas radoter mais à PC Soluces, on est vraiment très bons. Vous imaginez la difficulté que l'on a eue à réaliser cette carte avec toutes les ombres radars présentes sur le terrain ? Et voilà la carte sans le moindre brouillard de guerre.

1 Vous arrivez ici. Les ennemis arriveront régulièrement et les premières attaques seront douloureuses. Méfiez-vous...

2 Ce n'est pas vraiment une base mais un retranchement. Grâce à quelques tanks solides, détruisez-la.

3 Pénétrez dans cette base grâce à quelques tanks mammouths. Rassurez-vous, la résistance n'est pas très violente.

4 Il vous faudra aussi débarquer ici pour éliminer toute résistance. Il vous faudra bien évidemment construire un port et envoyer deux ou trois tanks mammouths. Bien entendu, vous aurez au préalable nettoyé les eaux de tout ennemi potentiel.

5 Comme je vous l'ai dit au début, vous devrez dévoiler cette partie de la carte uniquement à la fin. Détruisez la caserne et le centre de recherche après avoir nettoyé la carte du moindre ennemi et vous aurez gagné la mission.

On arrive sur cette carte par une flèche unique. C'est la dernière mission ; vous vous doutez bien que cela ne va pas se passer sans casser des œufs ! Il faudra à la fois protéger la base et lever une armée importante pour pouvoir anéantir les ennemis. Bonne chance !

1 Vous arrivez ici. Il faudra être très rapide pour construire la base et la défendre. Heureusement, des renforts arriveront rapidement pour prêter main forte aux unités déjà en place.

2 Des ennemis débarqueront ici. Pensez à mettre une bobine de Tesla au sud de votre base avec quelques chars lourds pour y parer.

3 Des navires et des transporteurs contenant des chars arriveront aussi ici. Une petite bobine de Tesla anéantira le gros des troupes ennemies. Anticipez ! Envoyez vos sous-marins couler les transporteurs.

4 Des ennemis arriveront aussi par ce chemin qui est en fait un goulet d'étranglement. Des bobines Tesla bien placées en viendront à bout. Quelques chars à proximité de la base finiront le boulot.

5 Sur cette île, vous trouverez trois caisses : deux contenant de l'argent et une permettant de régénérer les unités sélectionnées. Envoyez donc un maximum d'unités bien amochées et sélectionnez-les toutes une fois sur l'île grâce à la touche «E». À ce moment, je ne peux que vous conseiller de construire pas mal de sous-marins et de Migs pour aller détruire tous les bateaux ennemis de la carte.

6 Cette mini-base est bien défendue mais pas très grande ; c'est une sacrée paire de manches pour y arriver. Détruisez en priorité toutes les unités menaçantes (tourelles, chars, fantassins) puis concentrez votre feu sur les constructions. Une fois cette base détruite, des ennemis arriveront ; si vous ne voulez pas perdre toutes vos troupes, envoyez des renforts soutenir les chars qui ont mené l'assaut.

7 Cette base est elle aussi bien défendue et difficilement accessible, surtout si les ponts sont détruits. Si vous y pénétrez, détruisez d'abord le chantier de construction puis les batteries anti-aériennes. Quelques Migs suffiront à raser le reste.

8 Pénétrez joyeusement dans cette base avec tout ce que vous avez. Des chars, des fantassins, tout, tout. Attention, ça va «fighter». Je ne peux que vous conseiller d'attendre avant d'attaquer et de constituer pas mal de tanks mammouths. Ça devrait marcher… Et l'Angleterre tombera sous le joug communiste !



SOS

Ondes de choc

Noël est passé et ses effets commencent à se faire sentir dans le courrier des lecteurs : avec tous les jeux qu'on vous a offerts pour les fêtes, vous êtes nombreux à être bloqués dans telle ou telle aventure. Et bien sûr, vous vous tournez vers le courrier des lecteurs pour demander de l'aide : bravo, vous avez tout compris ! Alors continuez à nous submerger de courrier, on aime ça et on en redemande. Live long and prosper !

Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses (indiquez dans ce dernier cas la référence de la question) à :

PC SOLUCES, rubrique SOS, 92-98 bd Victor-Hugo, 92115 CLICHY CEDEX

Réf. 0901 Indiana Jones 4

Comment libérer Sophia en mode «énigme» ? Et en mode «action», comment entrer avec Sophia dans le souterrain de Cnosos ? Merci d'avance.

Anonyme

Réf. 0902 Gabriel Knight, Indiana Jones 4

Dans Indiana Jones 4, comment obtenir le livre du dialogue de Platon qui est dans le plafond : en utilisant le morceau de charbon sur le livre, celui-ci se brise.
Pour Gabriel Knight, c'est encore pire : bien que j'ai déposé le signal émetteur pour Mosely dans le confessionnal, je me fais toujours tuer par le docteur Johns après avoir trouvé Grace dans le lieu de culte vaudou.

Terry

Réf. 0903 Dungeon Master 2

Mon fils n'arrive pas à obtenir la clé de Clan sur la table.

A. Aubert

Réf. 0904 Bermuda Syndrome

Dans la solution parue dans votre journal, vous tirez neuf fois avec les cartouches trouvées dans la mallette, alors que je ne peux tirer que cinq fois : mais comment faites-vous ?

Michel

Réponse express : on a lu la notice du jeu qui indique les touches du clavier pour recharger ses armes. Réalisé sans trucage !

Réf 0905 Shivers

Je tourne en rond dans le musée, car je ne sais pas quelle musique jouer sur l'orgue à coquillages, ni comment résoudre le flipper (il me reste toujours une ou deux boules à placer), ni où se trouve la pièce de la légende de Déros (ou comment y entrer). Alors si quelqu'un pouvait m'aider, je lui serais éternellement reconnaissante.

Céline

Réf 0906 Caesar 2, Indiana Jones 4

Existe-t-il des codes pour Caesar 2, car l'empereur me fout tout le temps dans une galère (dans tous les sens du terme) ?
Peut-on sauver Sophia à la fin d'Indiana Jones 4 pour qu'elle ne se transforme pas en dieu ?

Moi

Réponse express : Oui, tu peux sauver Sophia en choisissant les bonnes phrases dans les dialogues.

Réf 0907 Light House

Malgré la solution parue dans PC Soluces, je n'arrive pas à ouvrir le coffre-fort, pas plus que la porte du laboratoire.

Guy Besnard

Réponse express : pour ouvrir la porte du laboratoire, il faut d'abord lire la lettre dans le coffre. Le problème pour ouvrir le coffre, c'est qu'il faut d'abord faire un tour complet de la molette pour la repositionner sur 0 avant de faire le code indiqué dans la soluce. Je vous présente toutes mes confuses.

Réf 0908 Syndicate Wars

Comment convertir les agents avec le persuadotron dans Syndicate Wars ?

B. J.

Réponse express : pour convertir les agents, il faut d'abord convertir suffisamment de civils (je crois me rappeler qu'il en faut 20 !). On peut aussi convertir les policiers (il faut 5 ou 10 civils convertis je pense).

Réf 0909 Les Portes du Temps

Malgré toutes mes prières, je n'arrive pas à sortir du monastère ni à trouver l'endroit où utiliser la carte magnétique. Quelqu'un pourra-t-il me rendre la foi ?

Pascale de Fontenay

Réf 0910 Indiana Jones 4, Sam'n'Max

Je n'arrive pas à faire disparaître le Totem dentaire dans Sam'n'Max. Et dans Indiana Jones 4, je ne sais pas quoi faire dans les fouilles en mode «Action» ou «Enigme».

Charles Derepas

Réf 0911 Ultima 8

Comment peut-on ouvrir les deux portes dans la grotte derrière le tas de bois ?

Un petit protoons

Réf 0912 Lost Eden

J'ai trois problèmes : les vélociraptors ne viennent pas à Shandovra, la trompette magique n'intéresse personne et je ne trouve pas le personnage qui est sur 2 des 3 plaques. Aidez-moi au moins à résoudre l'un de ces trois problèmes.

Jean-marc Roger

Réf 0913 Indiana Jones 4

Comment trouver mon chemin dans la colonie crétoise après être descendu en ascenseur dans le labyrinthe ? Je m'y perds un peu.

Oiseau bleu

Réf 0914 STNG A final Unity, Woodruff, The Daedalus Encounter

Après m'être échappé de la planète Shodales dans A Final Unity, je sais qu'il faut aller 30 années-lumière en arrière, mais je ne sais pas comment. Comment sortir Pooh-Leth de son coma dans Woodruff ? Enfin, pour Daedalus Encounter, que faire pour sauver ma coéquipière qui se fait désintégrer après avoir pris une boule violette ?

Pascal Jolidon

Réf 0915 Opération Stealth

Des espions russes m'ont enfermé dans une grotte et je n'arrive pas à en sortir, même avec la pioche. Ne me laissez pas dans le noir !

Eric

Réf 0916 Alone in the Dark 2

Quelle méthode utiliser pour prendre l'amulette dans la salle de magie et comment aller dans le grenier ?

Monty

Réf 0917 Goblins 2, LBA

Au monde 5 de Goblins 2, après avoir pris la couronne, que faire ? Et comment battre Funfrock à la fin de LBA ?

Christiane Martin

Réponse express : Pour LBA, essaye de bloquer Funfrock dans un coin et il ne pourra plus éviter tes coups.

Réf 0918 Opération Stealth

À la fin du jeu, il faut un tendeur pour qu'une bombe ne me tombe pas sur la tête, mais je n'ai jamais pu trouver ce tendeur...

P. Roullet

Réponse à S. Delbassee, réf. 0709

Pour faire éclore l'œuf dans Goblins 3, remplis la bouilloire dans le labo, jette les spaghettis dans l'eau, allume le réchaud avec le briquet, mets les spaghettis cuits dans le mélangeur tridose. Mets ensuite l'œuf sur la bouillotte, place un morceau de coquille dans le mortier, utilise le pilon sur le mortier, prend la coquille pilée et verse-la dans le mélangeur. Verse le Croisixir obtenu sur le bébé boa : OUF !

Christiane Martin

Réponse à Tom, réf. 0713

Pour avoir le panier du responsable du port dans Indiana Jones 4, va dans la montagne, passe la porte, va à gauche, ferme la porte : un compartiment secret s'ouvre. Utilise la pierre solaire dans ce compartiment, regarde le livre perdu de Platon, appuie sur le premier trombone à droite du livre pour connaître le sens des pierres. Mets la pierre solaire dans le bons sens. Ouvre la porte, prends la tablette et ramène-la au responsable du port.

Anonyme

Réponse à Bidule, réf. 0802

Pour débloquer ce #@&% de colosse dans Indiana Jones 4, il faut avoir deux objets : la roue, que tu as installée pour fabriquer des perles, et le losange blanc, dans les débris de la statue que tu as utilisée pour tuer le gardien. Mémorise le schéma trouvé dans le placard de la salle où se trouve l'objet en forme de croissant. Va au colosse. Fixe en premier la petite roue sur le centre, ensuite le losange, puis la pièce ronde en métal sur l'un des quatre axes, le croissant sur le côté opposé (il utilise deux axes) et enfin la perle au centre. Le bras bouge et tu peux accrocher la chaîne aux deux bras. Reprends les étapes citées pour faire effondrer la porte.

Pascale de Fontenay

Réponse à Bidule, réf. 0802

Utilise des poissons au lieu des balles de golf et vise les crocodiles afin de les aligner. Tu pourras ainsi faire un pont de fortune et rejoindre ton collègue.

Charles Derepas

Réponse à Indiana Jones, réf. 0804

Pour écraser le chanteur, balade-toi jusqu'à ce que tu trouves la zone au-dessus du nazi qui porte des lunettes. Pousse le stalactite sur le nazi, puis prends le stalactite pour pousser le rocher. Pousse ensuite le rocher avec la membrane.

Moi

Réponse à The Vietnam Guillous, réf 0807

Quand l'archéologue d'Indiana Jones 4 te demande le nom du livre, réponds que tu ne sais pas, puis discute avec le perroquet et demande le titre. Tu pourras ainsi l'indiquer à l'archéologue.

Terry

Réponse à P. Doublet, réf 0809

Pour commencer Lure of the Temptress, mets le feu à la paille dans ta cellule, attends que le monstre arrive, sors en courant, ferme la porte de la cellule et verrouille-la. Prends le couteau et la bouteille dans la pièce des tonneaux. Remplis la bouteille au robinet du tonneau. Dans la pièce où se trouve le prisonnier couché, coupe les liens qui lui attachent les pieds, puis donne-lui à boire. Regarde enfin le mur de droite pour voir les briques descellées et demande à Ratpoutch de pousser le mur.

H. Dehors

Réponse à Bosle, réf 0810

Pour couper l'arbre dans Dragon Lore, il faut sortir la hache de l'inventaire, la poser sur le gros arbre et cliquer avec le bouton gauche.

Odette Pilarek

Réponse à Ravenloft, réf 0816

Fais fondre les rochers dans la grotte puis ramène le blessé aux baraquements. Soigne-le en utilisant les baies rouges de la plante à l'entrée de la grotte (les transformer avec l'une des machines des colons). Bricole aussi la main pour la réparer (sur la machine des colons) et utilise-la sur la porte de la grotte.

Khan calmé

RÉPONSES AU COURRIER DES LECTEURS



La nouvelle année est bien entamée! Tout le monde a repris ses occupations normales et la mienne c'est de vous dévoiler des tas d'astuces inédites. Ou pas, d'ailleurs, car si vous n'êtes pas plongé dans l'univers du «Triche Trash» à chaque petite minute de votre existence, vous ne les connaissez pas forcément. Moi, par contre, je reste les yeux rivés sur mon écran (parfois plusieurs en même temps!), je charge les jeux, je teste les astuces, je les cherche, je les traque dans les moindres recoins... Le résultat? Vous l'avez entre les mains! Par contre, je suis un peu déçu puisque je reçois de moins en moins d'astuces de votre part dans ma boîte aux lettres. Allons? Allons? Si vous voulez, pour aller plus vite, il vous est même possible de me les envoyer directement sur Internet («101640.551@compuserve.com»), on n'arrête pas le progrès! De plus, n'oubliez pas qu'à présent, vous pouvez trouver l'intégralité de nos astuces sur le «3615 PCSOLUCES». Cela ne concerne pas seulement les jeux parus dans les pages de PC SOLUCES mais toutes les astuces que nous connaissons à ce jour ou presque. Sur ce... Amusez-vous bien et à la prochaine!

Pour chaque astuce publiée, PC SOLUCES vous offre un jeu à choisir parmi cette sélection :

Buried in time
Dans ce jeu d'aventure vous êtes accusé à tort d'avoir modifié le cours de l'histoire, vous devez parcourir le temps à la recherche d'indices qui vous permettront de rétablir la vérité et de démasquer les conspirateurs.

Under a killing moon
un vrai film interactif qui vous met dans la peau de Tex Murphy, un détective privé du XXIe siècle qui devra résoudre son enquête dans un San Fransisco post-nucléaire complètement sordide.



Tekwar
Partez en guerre avec les armes et équipements spéciaux pour écraser les criminels dealers du Tek (une drogue mortelle). Un Doom-like tout en SVGA mêlant action et aventure.

Shellshock
un jeu 100 % action, aux commandes de votre véhicule blindé vous devrez libérer des otages, escorter un convoi ou bien détruire des bases ennemies.

Envoyez vos bidouilles à :

PC Soluces / Rubrique Triche-Trash
Cyber Press Publishing
92-98, boulevard Victor Hugo
(N'oubliez pas de préciser le jeu (de la sélection) que vous voulez recevoir si vous gagnez)
92115 Clichy Cedex
(et aussi un qui ne soit pas forcément dans la sélection pour si jamais vous êtes le grand gagnant) (comme Yann Moreau)

KUDOS!

À YANN MOREAU QUI A GAGNÉ LE JEU RED ALERT C'EST LE GAGNANT DU MOIS PARCE QU'IL EST BON

JE RÊVE OU VOUS VOULEZ TOUS GAGNER RED ALERT?

LES PATCHES, COMMENT ÇA MARCHE ?

Certaines astuces risquent de vous sembler un peu nébuleuses, ce sont celles où l'on utilise un utilitaire (comme PCTOOLS ou HEXWORKS) pour modifier le programme du jeu ou l'une des sauvegardes. Il faut tout de même savoir que tous les éditeurs de fichiers n'incluent pas l'option de recherche par secteurs. Dans ce cas, pour transformer l'astuce, il faut utiliser le calcul suivant :

(SECTEUR x 512) + Offset = Résultat

Le résultat étant l'offset qui vous permettra de modifier le programme ou la sauvegarde.

Vous trouverez des informations plus complémentaires à ce sujet dans le numéro précédent de PC SOLUCES.

Ce qui suit est un exemple de la manière d'utiliser ce genre d'astuce appliqué à une modification de la sauvegarde de CAESAR II...

windows 95 attention

Bien entendu, Windows 95 fait en sorte de vous empêcher de bidouiller de cette manière. Pas de panique. Avant de faire des modifications avec un éditeur de secteurs, tapez 'LOCK' et répondez 'OUI'. Vous désactiverez la protection en écriture directe sur votre disque dur. Cela évitera de planter votre système. Mais, avec les éditeurs de fichiers qui n'intègrent pas la notion d'écriture sur secteur de manière directe, vous n'avez pas besoin de faire ça.

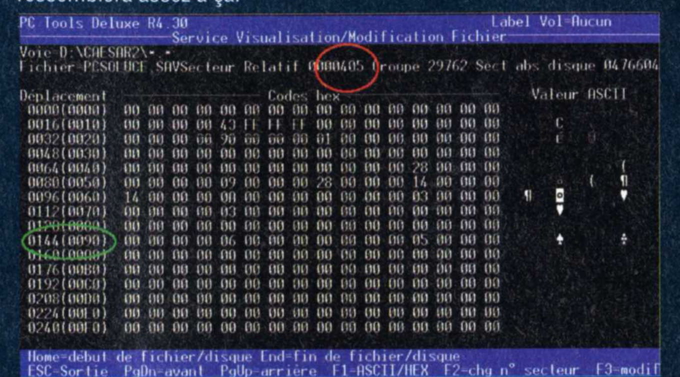
attention *action replay*

Certains codes ont un «+» devant. Il indique qu'il s'agit d'un code pour un jeu en mode protégé. Cela a une certaine importance car pour que ces codes fonctionnent, il faut lancer le programme «PROT.EXE» avant de les utiliser. Ce programme est, bien entendu, livré avec la carte ACTION REPLAY. Les codes qui n'ont pas de «+» devant ne fonctionnent pas en mode protégé, il suffit d'aller désactiver cette option dans le menu principal.

D'autres codes ont une «*». C'est pour indiquer à la carte ACTION REPLAY de ne plus envoyer la valeur deux fois par seconde mais vingt fois. La plupart des jeux d'action diminuent votre énergie très rapidement. C'est pourquoi il vaut mieux, dans certains cas, accroître la vitesse, ou la carte ACTION REPLAY exécutera la manipulation pour un code.

Exemple

Voici ce que vous pourrez voir après avoir édité un fichier en mode hexadécimal avec un éditeur de secteurs. Dans cet exemple, il s'agit de PCTOOLS, mais ce que vous verrez avec les autres éditeurs ressemblera assez à ça.



Voici un exemple utilisant l'une des astuces données dans les pages suivantes, mais la façon de patcher est exactement la même pour les autres astuces du même type... Voici le patch en question sous la forme où vous le trouvez dans PC SOLUCES :

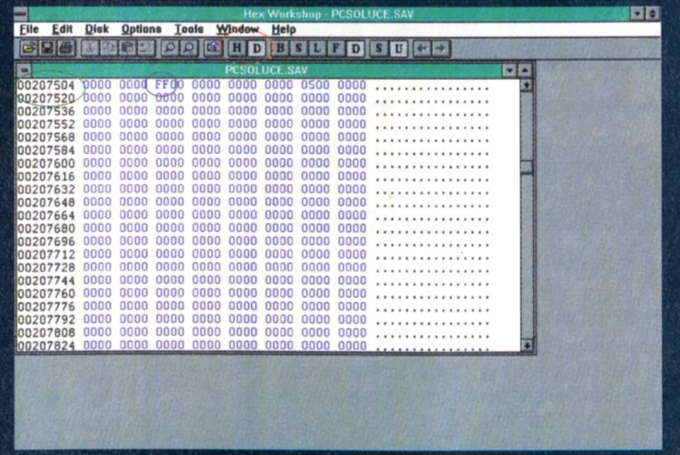
CÆSAR II

- Éditez votre fichier de sauvegarde ('*.SAV') et mettez «FF» aux offsets «148 (094)» et «76 (04C)» du secteur «405». Vous aurez 255 plébéiens disponibles.

La façon d'utiliser le patch de Cæsar II est exactement la même pour les autres astuces du même type... Nous avons édité le fichier de sauvegarde du jeu CAESAR II. Ensuite, nous sommes allés au secteur '405', comme vous pouvez le voir dans le rond rouge. Il faut maintenant trouver. En français, on traduit souvent 'OFFSET' par 'DÉPLACEMENT'. C'est le cas ici. Dans le rond vert, il y a la ligne d'offsets qui nous intéresse.



Nous cherchons l'offset '148'. Manque de chance, il n'apparaît pas. Cherchons donc celui qui s'en approche le plus. C'est '144', que vous pouvez voir dans le rond vert. À présent, il suffit de compter vers la gauche jusqu'à ce que vous arriviez à '148' comme il est montré avec les petits chiffres roses. Pour finir, il n'y a plus qu'à changer en mettant 'FF' par exemple. Faites de même pour l'autre offset, et n'oubliez pas de sauvegarder votre modification avant de sortir de l'éditeur de secteurs. À présent, vous aurez 255 plébéiens disponibles lorsque vous rechargerez votre sauvegarde.



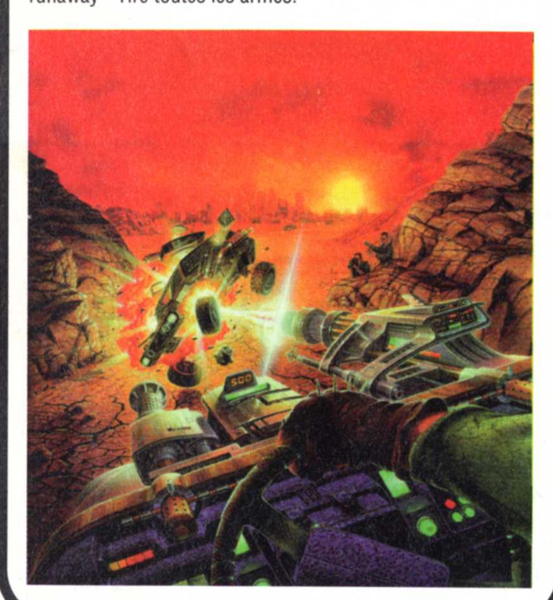
Voici l'écran de HEX WORKSHOP. Pour utiliser le patch pour CAESAR II, il suffit d'utiliser le petit calcul "miracle". On prend le numéro de secteur et on le multiplie par 512. On ajoute au résultat l'offset en décimal, qui est 144, et cela nous donne le nouveau numéro d'offset utilisable avec HEX WORKSHOP. C'est 207504, qui est un offset en décimal. Pour voir les offsets en décimal, il faut cliquer sur le bouton 'D' qui se trouve dans le rond rouge sur la photo. Dans le rond vert, vous pouvez voir l'offset, et dans le rond bleu ce que vous voulons modifier. Vous pourrez trouver la version shareware de HEX WORKSHOP sur l'un des CDs du numéro 2 de PC COLLECTOR. HEX WORKSHOP comprend, de plus, une calculatrice permettant de faire des calculs ou des conversions décimales/hexadécimales.

necrodome

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur "T" et vous pourrez entrer l'un des codes suivants...

excalibur - Donne toutes les armes.
smallrocks - Donne toutes les munitions.
verysmallrocks - Munitions infinies.
shrubbery - Donne tous les objets.
swallow - Fait le plein de carburant.
unladenswallow - Carburant infini.
rabbit - Recharge les boucliers au maximum.
igotbetter - Donne l'énergie au maximum.
knight - Invincibilité.
coconuts - Mouvement linéaire.
grail - Permet d'obtenir le drapeau de l'arène en cours.
camelot - Permet de terminer l'arène en cours.
gimmesomesugarbaby - Donne toutes les armes et objets.
alreadygotone - Permet d'accéder à toutes les arènes.
antioch - Élimine vos adversaires.
runaway - Tire toutes les armes.



cavewars

GOD MODE

Pour lancer le jeu, sous DOS, tapez «CAVE GODMODE». Ainsi, lorsque vous commencerez une partie, vous aurez toutes les technologies, de la nourriture, de la magie mais aussi 250000 points de minerais.

bad mojo

4 VIES

Si vous trouvez le jeu trop dur, éditez votre sauvegarde avec un éditeur de fichiers. Mettez «007E» à l'offset «00». Ainsi, vous obtiendrez quatre vies!

arcad'x

CODES

Voici tous les codes...
Niveau 1 : ARCADX
Niveau 2 : STRIPX
Niveau 3 : CASTLX
Niveau 4 : DALX
Niveau 5 : BOMBX
Niveau 6 : NESTOR

PIERRET Johan

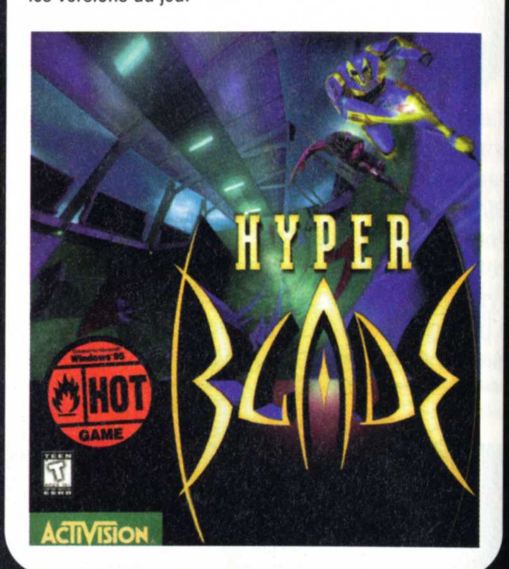
hyperblade

CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...

MDMKSB - Augmente votre attaque et votre défense.
SHUIN - Active l'équipe secrète.
GORILLA - Augmente la taille des joueurs.
SPICYBRAINS - Met les joueurs la tête en bas.
POTATO - Diminue la taille du personnage.

Certains de ces codes ne fonctionnent pas sur toutes les versions du jeu.



zool II

CHEAT MODE

À partir de l'écran des options, appuyez sur la touche 'ESCAPE' pour aller sur le menu de configuration. Tapez 'PHONEBOOK' et appuyez de nouveau sur la touche 'ESCAPE'. Ensuite, pendant que vous serez en train de jouer, vous pourrez utiliser les touches suivantes...

'0' - Passer au niveau suivant.
'3' - Vous permet d'accéder à un niveau bonus.
'CTRL' - Pour sauter plus haut.

CHEAT CODES

Sur la page de présentation du jeu, tapez l'un des codes suivants...

TOUGH GUY - Invulnérabilité.
KICKASS - Bombes infinies.
BUMBLEBEE - Si vous appuyez sur 'ENTER' pendant une partie, vous changerez de niveau.
VISION - 20 vies.

transarctica

(Compilation SILMARILS HISTORY)

TRAIN PLUS PUISSANT

Appuyez sur les touches «CTRL» et «ALT» en même temps tout en cliquant sur le coin supérieur gauche. Faites-le plusieurs fois et vous finirez par obtenir un train beaucoup plus puissant.

NOUVEAU SCENARIO

Si vous faites la même chose mais en cliquant sur le coin inférieur gauche, vous ne serez plus très loin de gagner la partie. De plus un nouveau scénario devrait apparaître.

alien trilogy

CHEAT CODES

Quelques codes...

1GOTP1NK8C1DBOOSTON - Toutes les armes, toutes les munitions et invincibilité.
COMENDHAVEAGO - Toutes les armes.
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH - Toutes les armes et les munitions infinies.
NADIAPOPOVxx - Permet d'aller au niveau que vous voulez. Le «xx» doit être remplacé par un nombre entre 01 et 34.

return fire

ÉCONOMIE DE CARBURANT

Pour éviter une dépense de votre carburant, utilisez les touches «A» et «E» pour voler de manière latérale. De cette manière, vous arriverez à votre base avant que votre carburant ne vous fasse défaut!

wing commander kilrathi saga

PARAMÈTRE DOS

Éditez avec un éditeur de texte (comme le bloc-note de Windows) les fichiers "WINGCMDR.CFG" et "WC2.CFG". Mettez-y "-k -b" après le nom du programme qui s'y trouve. Ensuite, lorsque vous rechargerez le jeu, vous serez invincible!

90 MILLIONS

Si vous voulez obtenir plus de 90 millions, éditez votre fichier de sauvegarde. Allez à l'offset «2698» et mettez «804A5D05».

atf (advanced tactical fighter)

CHEAT MODE

Sur l'écran principal, appuyez sur les touches suivantes qui se trouvent sur la droite du clavier : «ALT», «SHIFT» et «CTRL». Si tout se passe comme prévu, vous pourrez alors voler avec tous les avions mais aussi éditer toutes les missions que vous voulez.

nd prix manager

slamscape

CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...

SHAZAM ou SHQWQ? - Invincibilité.
KABLASTROPHE ou KQBLQSTROPHE - Énergie au maximum.
CREDITS - Affiche l'écran des crédits.

under a killing moon

CADAVRE RUSTY

Pendant une partie, allez dans le magasin de farces et attrapes de Rusty le clown. Une fois à l'intérieur, allez dans l'arrière-salle et vous trouverez un bidon de produit toxique. Ouvrez-le et vous trouverez le cadavre de Rusty. Cela vous fera gagner des points. D'ailleurs, vous pouvez le faire autant de fois que vous le voulez et à chaque fois, vous gagnerez des points!

CASTERMANS

fatal racing

CHEAT CODES

De nouveaux codes qui sont à taper sur l'écran principal de configuration du jeu à la place de votre nom...

TACHYONS : Accélère le jeu.
YOTARACE : Circuit plus grand.
FREAKY : Couleurs bizarres.

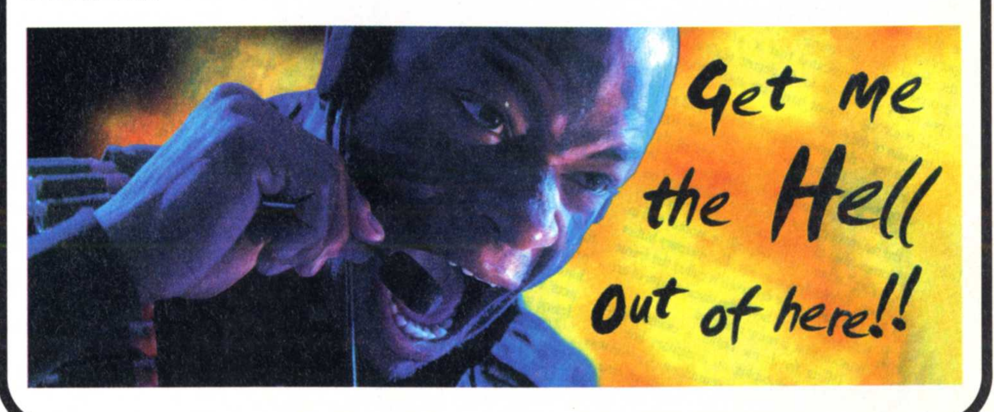
wages of war

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche qui se trouve sous "TAB" et au-dessus de "SHIFT". Le voyant de "CAPS LOCK" devrait s'allumer. Appuyez sur "ENTER" puis tapez "BLOOD MONEY" ou "BLOOD ?ONEY". Puis validez en appuyant de nouveau sur "ENTER". En faisant cela, vous activerez le "Cheat Mode" ce qui vous permettra de voir les mouvements de vos ennemis mais aussi d'entrer de nouveaux codes. Pour les entrer, il suffit d'appuyer sur "ENTER", de taper le code et de valider en appuyant de nouveau sur la touche "ENTER".

BLOOD MONEY ou BLOOD ?ONEY - Active ou désactive le "Cheat Mode" et la vision des mouvements ennemis.
ADJECTIVES ou QDJECTIVES - Mode GOD.
BILL - Donne toutes les armes, équipements et objets spéciaux au personnage sélectionné.
VERB - Donne un chargeur de chaque type au personnage sélectionné.
LIBERTY - Donne toutes les armes et les statistiques au maximum pour le personnage sélectionné.
ELBOW ROOM ou ELBOZ ROO? - Donne 999 points d'action pour le personnage sélectionné.
DEADMAN ou DEQD?QN - Tue tous les ennemis.
STATS ou STQTS - Augmente les statistiques du personnage sélectionné.
MORTAL ou ?ORTQL - Modifie les statistiques d'un personnage contre celles d'un autre d'un autre niveau.
NOUN - Augmente l'énergie vitale du personnage sélectionné.
FILL MAGAZINE ou FILL ?QGQWINE - Donne Adbul's Magazine.
SMOKE ou S?OKE - Donne 25 grenades fumigènes au personnage sélectionné.
TIMERS ou TI?ERS - Donne 10 charges Satchel et 10 détonateurs au personnage sélectionné.
911 - Donne 10 trousses de premiers soins au personnage sélectionné.
HOUR - Ajoute une heure au temps du jeu.
MMIN ou ??IN - Ajoute 5 minutes au temps du jeu.
SET MINE ou SET ?INE - Place une mine à la position du personnage sélectionné.
- Fait une capture de l'écran au format PCX.
SEND IN THE CLOWNS ou SEND IN THE CLOZNS - Change les personnages en clowns.
OH BOYS - Retransforme les clowns en personnages.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...
OH DARN ou OH DQRN
EXPLODE
BANG ou BQNG



bedlam

INVINCIBILITÉ

Sur l'écran principal, changez votre nom en "GOD". Ensuite, commencez une nouvelle partie ou chargez une sauvegarde. Ainsi, vous serez invincible dans le jeu. Il est à noter qu'il faut rechanger le nom en "GOD" à chaque fois que vous voulez jouer pour que cela fonctionne.

ARMES ET ÉQUIPEMENT

Chargez le jeu en ajoutant le paramètre de commande "/KARMA". Ainsi, vous pourrez obtenir toutes les armes et équipements.



rant,
r de
ous
otre



blood and magic

CHEAT CODES

Tapez l'un des codes suivants tout en gardant la touche "ALT" enfoncée...

FOG? WHAT FOG? ou FOG! WHQT FOG! - Désactive le brouillard de guerre (permet de voir où se trouvent les unités ennemies).
BOOST - Donne 300 Manas.
ELMINSTER ou EL?INSTER - Donne toutes les recherches.
ACOLYTE ou QCOLYTE - Donne un B-Golem.
FATHER ou FQTHER - Donne un Clerc.
WOLVERINE ou ZOLVERINE - Donne un Druide.
GREMLIN ou GRE?LIN - Donne un Enchanteur.
FATAL ATTRACTION ou FQTQL QTTRQCTION - Donne un Fury.
FLYING MONKIES ou FLYING ?ONKIES - Donne une Gargouille.
RAISE DEAD ou RQISE DEQD - Donne une Ghoule.
ALASKA ou QLQSKQ - Donne un Gnome.
JARETH ou JQRETH - Donne un Goblin.
CONCRETE - Donne un Golem de pierre.
MERV ou ?ERV - Donne un Griffon.
BODY GUARD ou BODY GUQRD - Donne un Guardian.
MICROSQUISH ou ?ICROSQUISH - Donne un Juggernaut.
MOTHER IN LAW ou ?OTHER IN LQZ - Donne une Harpie.
SEDUCTION - Donne une Nymphe.
LANCELOT ou LQNCELOT - Donne un Paladin.
YOGI - Donne un Ranger.
NEEDS FOOD BADLY ou NEEDS FOOD BQDLY - Donne un Guerrier.
MERLIN ou ?ERLIN - Donne un Magicien.
SHADOW ou SHQDOZ - Donne un Wraith.
SMOG ou S?OG - Donne un Wyrm.
DEAD FLESH ou DEQD FLESH - Donne un Zombie.
WAR BOOST ou ZQR BOOST - Donne le maximum de Mana.

Certains de ces codes ne fonctionnent pas en fonction du camp dans lequel vous êtes en train de jouer.

Vous pouvez aussi essayer ces autres codes...

CANDYGRAM ou CQNDYGRQ?
WOPPER ou ZOPPER
QUARTERS ou AUQRTERS
ITEMxx ou ITE?xx

alien rampage

CHEAT MODE

Pendant une partie, tapez "RAM" et vous obtiendrez un menu qui vous permettra d'avoir toutes les armes, de changer de niveau et bien d'autres choses. Cette astuce ne fonctionne que sur la version complète du jeu.

monster truck madness

CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...

DANCE ou D?NCE - Pour afficher un oscilloscope.
FRAME ou FRQ?E - Pour afficher le compteur d'images par seconde.

TERRAIN DE FOOT CACHE

Dans le rally des plaines, faites une marche arrière jusqu'à ce que vous découvriez une route sur votre gauche. Engagez-vous dessus et vous devriez accéder à un terrain de foot.

conquest of the new world

ASTUCE

Voici une méthode extrême qui vous permet d'obtenir un explorateur ou un colon lorsque vous n'avez pas les moyens d'en obtenir un. Allez sur leur bâtiment. Cliquez deux fois pour le démolir. Vous obtiendrez l'explorateur ou le colon qui vous manquait. La méthode est extrême puisque vous risquez fort de voir certaines de vos ressources passer en négatif!

CABILLIC Marc

master of orion II

CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants tout en gardant la touche "ALT" enfoncée...
EINSTEIN - Permet d'avoir toutes les technologies.
MOOLA ou ?OOLQ - Permet d'avoir 1000 Bc.
MENLO ou ?ENLO - Un autre truc pour la recherche des technologies.
CRUNCH - Termine la construction du projet en cours.
ISEEALL ou ISEEQLL - Permet de découvrir les emplacements de toutes les planètes ainsi que vos adversaires.
CANBONLY1 ou CQNBONLY1 - Tous vos adversaires s'unissent contre vous.
SCORE - Donne le score de la partie en cours.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...
ALLAI ou QLLQI LDR SND

privateer II : the darkeni

CHEAT CODES

Pendant une mission, appuyez sur les touches "ALT" et "N" en même temps pour aller sur l'écran de navigation. Appuyez sur "F" et tapez l'un des codes suivants...

NO TALENT - Invincibilité.
REP ME UP - Répare les armes et boucliers.
PETY PETY - Remet le carburant de l'Afterburner au maximum.
CHILL OUT - Diminue la température des lasers.
NAPALM - Nucléaires infinis (Avec "ALT" et "S").

Une fois que vous avez entré le code, appuyez sur "ENTER" pour valider. Ces effets continueront jusqu'à ce que vous vous posiez.



daytona u.s.a.

MIRROR MODE

Pour obtenir le "Mirror Mode" qui permet de jouer sur les circuits inversés, il suffit d'appuyer sur la barre d'espace sur l'écran de sélection des circuits en "PC MODE". Gardez la barre d'espace enfoncée lorsque vous sélectionnez un circuit si vous voulez y jouer en "Mirror Mode".

VUE AÉRIENNE

Dans le "PC MODE", lorsque vous devez choisir votre voiture, gardez la barre d'espace enfoncée ce qui vous permet d'accéder au mode "TIME LAP". Tout en gardant la touche enfoncée, choisissez votre voiture. À la fin de la course, il vous sera possible de voir un enregistrement de vos performances. Comme d'habitude, il vous sera possible d'utiliser les différentes vues ("F5", "F6", "F7" et "F8") mais une nouvelle vue aérienne est alors disponible en appuyant sur "F9".

DÉMO SANS PNEUS

Commencez une partie et entrez au stand (PIT). Entre le moment où l'on vous enlève vos pneus et avant que l'on ne vous en remette de nouveaux, appuyez sur les touches "ALT" et "R" pour redémarrer le jeu. Ainsi, votre voiture n'aura plus de pneus dans la démo du jeu!

MUSIQUES CACHÉES

Pour entendre des musiques d'anciens jeux SEGA, il suffit d'entrer leurs initiales (ou celles de personnages du jeu ou autres) à la place de votre nom sur l'écran des "HIGH SCORES". Voici quelques exemples...
"O.R" - Out Run.
"S.H" - Space Harrier.
"A.B" - Afterburner.
"G.F" - Galaxy Force.
"V.C" - Virtua Cop.
"V.F" - Virtua Fighter.
"VFT" - Virtua Fighter Turbo.
"V.R" - Virtua Racing.

Mais vous pouvez essayez toutes ces initiales qui jouent une musique différente à chaque fois. À vous de remettre le titre des jeux correspondants sur chacune d'elles...

SEX	BNB	DST	E.R	EXN	GDA
GLC	GPR	DYN	H.O	KOS	LGA
ORS	P.D	P.P	QTT	R.M	S.C
SDI	S.F	SHO	SKH	SMG	T.B
TET	TOR	VMO	.KK	DEK	YAN
M.M	KOU	HSB	TAK	KAZ	ASA
YOJ	YUI	NAK	MIT	OKA	TRS
H.S	OSI	JIM	IGA	ANI	K.J
MAS	KEN	AKI	ISO	AO.	KAG
YAM	KAO	SAO	NAG	VME	A.Y
J.B	S.B	PAI	K.M	W.H	J.M
LAU					

STATUE DE JEFFRY

Sur la course "EXPERT", conduisez tout droit vers la grande statue de JEFFRY et arrêtez-vous juste devant elle! Appuyez sur la touche "F6" plusieurs fois très rapidement. Elle se mettra à tourner sur elle-même, puis la tête en bas et reprendra sa position normale.

DÉMARRAGE ECLAIR

Sur la grille de départ, dans les courses "ADVANCED" ou "EXPERT", appuyez et gardez la touche des freins enfoncée ("Z"). Ensuite, appuyez et gardez enfoncée la touche d'accélération ("X"). Lorsque vous accélérez, gardez le nombre de tours entre 6500 et 7000. Au moment où le signal du départ sera donné, relâchez le frein tout en gardant toujours le pied au plancher! De cette manière, vous exécuterez un démarrage saisissant pour vos adversaires!

CHEVAL

Pour jouer en tant que cheval, allez dans le menu des options et mettez la difficulté sur "NORMAL". Sur l'écran de sélection des modes, choisissez "PC MODE". Placez-vous premier dans les trois modes de difficulté sur chaque circuit. Ensuite, vous accéderez au mode "MIRROR". Après avoir remporté la troisième course en étant premier, vous devriez voir le cheval!

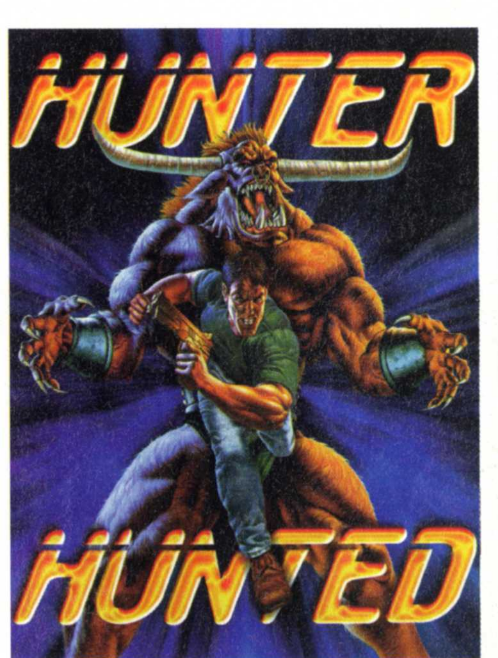
Yann Moreau

hunter hunted

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche "ENTER", tapez l'un des codes suivants et appuyez, de nouveau, sur la touche "ENTER" pour valider...

COLE
REZVANI
HAHN
RAYL
LUKASZUK
TREVOR
KEYS
INVINCIBLE
BLUE
AVACADO
OCHRE
JUSTIN
RUBICK
NEGOITA
TUNNELL
EMBERY
SINGLETON
VINCENT
SAGE
SNELLINGS
GENTILE
STEELE
ALDEN



Si tout s'est passé comme prévu, vous devriez entendre un petit effet sonore après avoir entré un code.

greed

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez les mots suivants...

KMFDM ou K?FD? - Munitions au maximum
OMNI ou O?NI - Donne toute la carte
CHANNEL7 ou CHQNNEL7 - Active ou désactive le God Mode
BELFAST ou BELFQST - Tue tous les ennemis
RAVEN ou RQVEN - Donne l'énergie au maximum
BEAVIS ou BEQVIS - Plus que 100 points à faire pour finir le niveau
ALLAHMODE ou QLLQH?ODE - God Mode
GULLIVER - Tous vos ennemis deviennent petits



ashes to ashes

CHEAT CODES

Dans la démo du jeu, vous pouvez taper les codes suivants...

ALLLEVELS ou QLLLEVELS - Permet de voir le menu de tous les niveaux.
NOLEVELS - Permet de cacher le menu des objets des niveaux.
DESTROY - Active ou désactive le mode «DESTROY».
FPS - Affiche le nombre d'images par seconde.
CREDITS - Affiche l'écran des «Crédits».
NEXT - Permet de passer au niveau suivant.
NOAMMO ou NOQ??O - Enlève toutes les munitions.
GODMODE ou GOD?ODE - Active le mode «GOD».
PAUSE ou PQUSE - Stoppe les ennemis et autres objets en mouvement.

tomb raider

PASSER AU NIVEAU SUIVANT

Dans un niveau, faites un pas en avant (en gardant la touche «SHIFT» enfoncée) et un pas en arrière (en gardant la touche «SHIFT» enfoncée). Ensuite, faites plus de quatre tours complets sur vous-même. Pour finir, faites un saut en avant et vous terminerez automatiquement le niveau en cours.

TOUTES LES ARMES

Dans un niveau, faites un pas en avant (en gardant la touche «SHIFT» enfoncée) et un pas en arrière (en gardant la touche «SHIFT» enfoncée). Ensuite, faites plus de trois tours complets sur vous-même. Pour finir, faites un saut en arrière et vous devriez obtenir toutes les armes : Pistolets, Fusil à pompe, Magnums et Uzis. Vous pourrez le refaire par la suite pour obtenir de nouveau des munitions pour chacune des armes.



redneck rampage

CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...

REDALL ou REDQLL - Donne toutes les clefs, armes, munitions et objets.
REDINVENTORY - Donne l'inventaire.
REDITEMS ou REDITE?S - Donne tous les objets.
REDKEYS - Donne toutes les clefs.
REDGUNS - Donne toutes les armes.
REDMONSTERS ou RED?ONSTERS - Active ou désactive la présence des ennemis.
REDUNLOCK - Désactive toutes les serrures.
REDCLIP - Active ou désactive le clipping.
REDDEBUG - Active ou désactive le mode Debug.
REDYERAT ou REDYERQT - Donne votre position et autres informations.
REDMOONSHINE ou RED?OONSHINE - Affiche le message "XXX MOONSHINE".
REDBETA ou REDBETQ - Affiche le message "EAT ME!".
REDELVIS - Active ou désactive l'énergie infinie.
REDHOUNDDOG - Active ou désactive l'énergie infinie.
REDMAXX ou RED?QXX - Affiche le message "MAXX RULES".
REDRAFAEL ou REDRQFQEL - Affiche le message "FOR YOUR GRANDPA!".
REDSHOWMAP ou REDSHOZ?QP - Active ou désactive la vision totale de la carte.
REDRATE ou REDRQTE - Affiche le nombre de frames par seconde.
REDVIEW ou REDVIEZ - Vue externe (identique à l'utilisation de la touche "F7").
REDSKILLx - Redémarre le niveau en difficulté "x". "x" peut aller de "1" à "4".
REDFUCKNGOxyy - Permet de se téléporter au niveau "yy" de l'épisode "x".

deathdrome

CHEAT CODES

Si vous voulez finir un niveau directement, il suffit de taper un code particulier. À chaque niveau, il y a un code différent. Les voici...

Niveau THE ABYSS - 2REVOLT
Niveau THE OUTPOST - 3ACCUSED ou 3QCCUSED
Niveau CITADEL - SHORT4TIME ou SHORT4TI?E
Niveau THE INFERNO - 5GETAWAYS ou 5GETQZQYS
Niveau THE WALL - BOLT6DOWN ou BOLT6DOZN
Niveau THE SPIKE - ARREST7 ou QRREST7
Niveau PURGATORY - LASTMEAL8 ou LQST?EAL8



triple play '97

LANCERS SPÉCIAUX

Pendant une partie, appuyez sur la touche «1» et gardez-la enfoncée puis appuyez sur l'une des touches suivantes pour obtenir l'une des balles suivantes au nom si technique de ce sport...

«2» - Long Fly.
«3» - Line Drive.
«4» - Grounder.
«5» - Pop-Up.
«6» - Bunt.

Si vous gardez la touche «7» enfoncée en même temps, vous obtiendrez le même résultat mais en beaucoup plus puissant!

sega rally championship

LAKE SIDE COURSE

Pour obtenir le quatrième parcours («LAKE SIDE»), vous devez terminer premier en mode «CHAMPIONSHIP». En gros, il faut finir au moins neuvième au premier parcours, au moins quatrième au second pour avoir une chance d'arriver premier au troisième. Si vous réussissez à courir la quatrième course, même si vous ne finissez pas premier, il vous sera possible ensuite d'obtenir ce parcours dans tous les modes du jeu.

LAKE SIDE COURSE (CHEAT)

Pour obtenir le quatrième circuit («LAKE SIDE COURSE»), sur le menu principal, appuyez sur les touches «X» et «Y» en même temps et gardez-les enfoncées. Sélectionnez l'une des options permettant d'entrer dans le jeu («ARCADE», «TIME ATTACK», «2 PLAYER BATTLE» ou «LINK GAME») et validez en appuyant sur «ENTRÉE». Vous pouvez relâcher les touches et vous pourrez choisir le nouveau circuit. Pour l'obtenir en entraînement («PRACTICE») dans le mode «ARCADE», il suffit de se déplacer sur la droite lors de la sélection des circuits pour qu'il fasse son apparition.

LANCIA STRATOS

Pour obtenir la Lancia Stratos, sur le menu principal, appuyez sur «X», «Y», «Z», «Y» et «X». Ensuite, choisissez l'une des options («ARCADE», «TIME ATTACK», «2 PLAYER BATTLE» ou «LINK GAME») et appuyez sur «ENTRÉE». Dans le mode «ARCADE», sur l'écran de sélection des voitures, allez sur l'extrême gauche ou l'extrême droite pour obtenir une Lancia Stratos à boîte de vitesses automatique ou manuelle.

MIRROR MODE

Pour obtenir le mode «Mirror», allez sur l'écran «SELECT GAME» du mode «ARCADE». Appuyez sur la touche «Y» et gardez-la enfoncée puis validez l'une des deux options proposées en appuyant sur «ENTRÉE». Choisissez votre voiture puis votre circuit. Et vous ferez votre course sur des circuits inversés.

ÉCRAN NU

Pour obtenir un écran vide de tout indication pendant une course en mode «TIME ATTACK», il suffit d'appuyer sur les touches «X» et «Y» (ou «X» tout seul) et de les garder enfoncées pendant que vous validez (en appuyant sur «ENTRÉE») sur l'écran permettant de choisir le nombre de tours («SELECT LAP»). Pour les modes multi-joueurs, c'est à faire sur l'écran précédent la course («SLOWER CAR BOOST»).

ZOOM REPLAY

Pendant les «Replay» de vos courses, appuyez sur les touches «HAUT» et «BAS» pour zoomer en avant ou en arrière sur l'action.

b2o

CODES

Voici tous les codes du jeu...

Niveau 1 : KPTVNUQSRT
Niveau 2 : RQROVVPWTQ
Niveau 3 : ORVSTWUKMS
Niveau 4 : PMVXMQXVOS
Niveau 5 : VWRPXPSLQQ
Niveau 6 : UNRUQQQTRM
Niveau 7 : TNOPVSORWT
Niveau 8 : TXRUPRNQWO
Niveau 9 : SSOOQVWNRW
Niveau 10 : XRTNKVNSSV
Niveau 11 : WUNQPMRRWO
Niveau 12 : WUQQRVWSQT
Niveau 13 : RQVRWXTTSX
Niveau 14 : ORPPSORVUO
Niveau 15 : OWNSRORLNT
Niveau 16 : UTUVOMNLSP
Niveau 17 : PXSMSTQVOR
Niveau 18 : QQNRNONVQM
Niveau 19 : PWUSTQKSPY
Niveau 20 : VVPQOSLTPN
Niveau 21 : PSPOONOUOW
Niveau 22 : RQKRYNXNNV
Niveau 22 : RTOTOUXWSW
Niveau 24 : SQQVNPPSOY
Niveau 25 : RMRQSQNLSO
Niveau 26 : XPPMQRONMP
Niveau 27 : SMTUWSWRTS
Niveau 28 : VVMRPKTRUQ
Niveau 29 : TQSUONTSRU
Niveau 30 : LRUUSVRTVT
Niveau 31 : MPPRLVTONV
Niveau 32 : OQROUSLPST
Niveau 33 : RSXUSLRXOL
Niveau 34 : PMWTROQSSS
Niveau 35 : SRUQOWVKWR
Niveau 36 : PRRTWTRSPV
Niveau 37 : NTPURUXUUW
Niveau 38 : NMTPVRPOWW
Niveau 39 : ONKTOPPULS
Niveau 40 : NSWOLQWMLW

pray for death

CHEAT CODES

Sur l'écran des «Crédits», tapez l'un des mots suivants...
MEETTHEGUYS - Active le jeu alternatif.
SENDMEFASTER - Jeu plus rapide.
TOONSOUND - Son du jeu différent.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...
NEEDNOBATTERIES
BLOOBABLOOBA
YEOLDEGAME

screamer II

CHEAT CODES

Dans le dernier numéro, nous vous avions déjà passé certains de ces codes, mais notre explication n'était peut-être pas très claire. Étant donné que nous en avons ajouté un nouveau, cela nous donne la possibilité de mieux expliquer la marche à suivre. Lorsque vous êtes dans la salle des options, tapez l'un des codes suivants...

MRTRK ou ?RTRK - Permet d'accéder à tous les circuits.
TACAR ou TQCQR - Voiture Black Claw pour écurie Condor.
TBCAR ou TBCQR - Voiture Aphrodite pour écurie Angels.
TCCAR ou TCCQR - Voiture Hornet pour écurie Wasp.
TDCAR ou TDCQR - Voiture Thunder pour écurie Zeus.
CHMPA ou CH?PQ - Tous les championnats disponibles.



corridor 7

WAX CHEAT CODE

Appuyez sur les touches «W», «A» et «X» en même temps pour avoir toutes les armes, toutes les munitions, toutes les clefs, quelques mines, l'énergie au maximum et toute la carte.

CHEAT MODE

Lancez le jeu en tapant «CORR7 level1diagnostic». Ainsi, pendant le jeu, vous pourrez utiliser les combinaisons de touches suivantes...

BACKSPACE et W - Téléportation.
BACKSPACE et I - Plus d'un peu tout et vous aurez l'arme suivante.
BACKSPACE et G - God Mode.
BACKSPACE et R - Un crâne devant le personnage.
BACKSPACE et N - Clipping Mode désactivé (traverser les murs).
BACKSPACE et P - Si vous appuyez sur «P» deux fois, vous afficherez des points en bas de l'écran.
BACKSPACE et S - Met le jeu en pause.
BACKSPACE et F - Affiche les coordonnées où vous vous trouvez ainsi que des informations sur les graphismes.
BACKSPACE et C - Affiche des statistiques à propos des portes et des ennemis.
BACKSPACE et M - Affiche l'occupation de la mémoire.

ENNEMIS PLACÉS À DES ENDROITS DIFFÉRENTS
Lancez le jeu en tapant «C7 president». Ensuite, dans le jeu, choisissez le mode de difficulté «PRESIDENT».

heroes of might and magic II

CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez avec les chiffres en haut du clavier, pas ceux du pavé numérique, les nombres suivants...

'911' - Vous fait remporter la victoire du scénario en cours.
'1313' - Vous fait perdre le scénario en cours.
'8675309' - Permet de montrer toute la carte.

Mettez le curseur de votre souris sur un héros et tapez '32167'. De cette manière, vous ajouterez 5 dragons noirs à l'armée de ce héros.

ASTUCES HEXA

Éditez votre fichier de sauvegarde qui se trouve dans le répertoire «GAMES» à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur (en théorie «PROGRAM FILES/HEROES2/GAMES»).
Il faut savoir que les sauvegardes de jeu standard portent l'extension «*.GM1» et que les sauvegardes de jeu en campagne portent l'extension «*.GMC».

En mode «CAMPAIGN», mettez «7F9698» à l'offset «1199 (4AF)» pour obtenir 9999999 pièces d'or.
Voici les offsets des ressources pour le mode «CAMPAIGN». Mettez «FFFF» pour obtenir plus de 65.000 points dans chacune d'elles.
Bois - «1175 (497)»
Mercure - «1179 (49B)»
Fer - «1183 (49F)»
Soufre - «1187 (4A3)»
Cristal - «1191 (4A7)»
Rubis - «1195 (4AB)»

En mode «STANDARD», mettez «7F9698» à l'offset «872 (368)» pour obtenir 9999999 pièces d'or.
Voici les offsets des ressources pour le mode «STANDARD». Mettez «FFFF» pour obtenir plus de 65.000 points dans chacune d'elles.
Bois - «848 (350)»
Mercure - «852 (354)»
Fer - «856 (358)»
Soufre - «860 (35C)»
Cristal - «864 (360)»
Rubis - «868 (364)»



virtua cop



NOUVELLES OPTIONS

Sur l'écran où le logo SEGA apparaît au tout début, gardez la touche qui permet de recharger enfoncée ("3") et faites rapidement "HAUT", "BAS", "GAUCHE" et "DROITE". Si vous avez fait la manipulation correctement, vous devriez entendre un effet sonore comme si vous veniez de tirer. Dans le menu, un nouveau mode aura fait son apparition : "RANKING MODE". De plus, dans les options, vous aurez accès à 9 modes de difficulté différents et en bas, des petites flèches vous permettront d'accéder à un nouveau menu : "OPTION PLUS". Dans ce menu, il vous sera possible de choisir un langage de jeu différent, d'activer la sélection des armes ou du mode "MIRROR" (les niveaux sont retournés) ainsi que l'accès à un livre ("BOOK KEEP") qui enregistre vos prestations (nombres de fois où vous avez joué, temps, nombre de points...).

GUN SELECT

Vous aurez remarqué que sur l'écran "OPTION PLUS", il y a une option "GUN SELECT" mais qu'il est impossible de la sélectionner.

Allez sur l'écran "PRESS START" et attendez. Au moment où l'écran va disparaître, il y aura un flash blanc. Appuyez et gardez enfoncée la touche "3" (recharger) et faites "HAUT", "BAS", "GAUCHE", "DROITE", "BAS", "HAUT", "DROITE", "GAUCHE", "HAUT", "HAUT", "GAUCHE" et "DROITE" très rapidement. Si tout se déroule comme prévu, vous devriez entendre le bruit d'un tir. Ensuite, allez sur l'écran "OPTION PLUS" et mettez "GUN SELECT" sur "ON". Pendant une partie, il ne vous reste plus qu'à mettre le jeu en pause ("F3" ou "RETURN") et d'appuyer sur le bouton qui vous permet de recharger pour changer d'arme. Il vous sera alors possible d'obtenir une arme automatique qui a 99 cartouches infinies. Parfait pour terminer le jeu!

TEMPS ALLONGÉS DANS LES HIGH SCORES

Pour avoir beaucoup plus de temps pour entrer votre nom dans l'écran des "HIGH SCORES", tirez plus d'une vingtaine de fois sur "B.S." et vous obtiendrez 98 secondes.

warwind

100 MILLIONS

Avec un éditeur de fichiers, éditez votre sauvegarde qui se trouve dans le répertoire "SAVES" et qui porte l'extension "SAV". À l'offset 386110 (5E43E), mettez "FFFFFF05" et vous obtiendrez plus de 100 millions de points de ressources. Cela fonctionne seulement pour des parties à un seul joueur.

CHEAT CODES

Voici de nouveaux codes. Pour les entrer, appuyez sur «ENTER» et tapez l'un des codes suivants...

!the great pumpkin - Permet de remporter la campagne.
!i am the bishop of battle - Permet de remporter la mission.
!on a mission from gawd - Les ouvriers travaillent plus vite.
!oh come all ye faithful - Les ouvriers produisent plus vite.
!show me the way - Donne les coordonnées.
!pump an ahrn - Augmente le prestige du Leader de votre clan.

destruction derby II

CHEAT CODES

En mode «CHAMPIONSHIP», il faut entrer votre nom. À la place, essayez les noms suivants en respectant les majuscules et minuscules...

MACSrPOO - Ensuite, vous pourrez accéder à tous les circuits dans les autres modes que «CHAMPIONSHIP».
CREDITZ! - Générique de fin du jeu.

PIZZINAT Julien

stargunner

ARGENT SUPPLÉMENTAIRE

Commencez une partie et allez directement dans le jeu. Lorsque le jeu démarre, appuyez sur "F8". Quittez pour revenir sur le menu principal et commencez une nouvelle partie avec le même pilote, achetez ce que vous voulez sur l'écran prévu à cet effet mais il faut savoir que si vous appuyez sur la touche "5" du pavé numérique, vous obtiendrez 5000 dollars supplémentaires. Ensuite, démarrez le jeu et vous pourrez appuyer sur "F8" pour être invincible.

CHEAT MODE

Lancez le jeu en tapant "STARGUN /DMODE". Par la suite, vous pourrez utiliser les touches suivantes pendant une partie.

"F8" - Invincibilité.
"SHIFT" et "F11" - Passe au niveau suivant.
"SHIFT" et "N" - Élimine tous les ennemis qui sont à l'écran.
"5" - Sur l'écran des achats, donne 5000 dollars.

gubble

CHEAT MODE

Dans la version démo du jeu (qui est parue dans un ancien numéro de PC COLLECTOR), tapez "GUBBLE 2" sur l'écran de présentation du jeu. Si tout s'est déroulé comme prévu, vous devriez entendre un rire. Ensuite, il sera possible d'utiliser les touches suivantes...

Sur la carte du jeu...
"F3" - Enlève tous les blocs de la carte.
"F9" - Permet de changer de carte.

Pendant le jeu...
"F8" - Dans la v1.1 de la démo, permet d'être invincible.
"F9" - Termine immédiatement le niveau en cours.
"+" - Permet de vous déplacer plus rapidement.
"-" - Permet de vous déplacer moins rapidement.

prince of persia

CHEAT MODE

Lancez le jeu en tapant «PRINCE MEGAHIT». Ensuite, pendant le jeu, vous pourrez utiliser les combinaisons de touches suivantes...

+ (du clavier numérique) - Augmenter le temps.
- (du clavier numérique) - Diminuer le temps.
K - Éliminer les ennemis sur l'écran.
R - Résurrection.
SHIFT et I - Inverser l'écran.
SHIFT et T - Avoir plus d'énergie.
SHIFT et W - Pour planer lors des chutes.
SHIFT et B - Éteindre les flammes.
SHIFT et C - Avoir les codes du mode Debug.
SHIFT et L - Passer au niveau suivant.
SHIFT et N - Déplacer l'écran vers le bas.
SHIFT et H - Déplacer l'écran vers la gauche.
SHIFT et J - Déplacer l'écran vers la droite.

mission force : cyberstorm

MENUS CACHES

Si vous voulez accéder à de nouveaux menus qui vous permettront de vous faciliter la vie dans le jeu, éditez le fichier "CSTORM.INI" avec un simple éditeur de texte comme le bloc-note de Windows. Ensuite, tout simplement, ajoutez les lignes suivantes à l'intérieur de celui-ci en fonction du résultat que vous désirez. Chacun de ces codes doit être seul sur une ligne pour fonctionner.

• Ces codes seront accessibles ensuite sur l'écran de la base...

it's good to be the king - Pour avoir beaucoup plus de crédits.
heal me - Remet à l'état neuf tous vos Hercs et pilotes.
brownnoser - Permet de passer directement au classement supérieur.
herc me some more - Permet d'acheter tous les types de Hercs.
i'll buy that for a credit - Ajoute un crédit.
for a few credits more - Ajoute 1000 crédits.
credits from heaven - Ajoute 10000 crédits.
i need more wheat - Ajoute 100000 crédits.
i changed my mind - Permet de changer le mode difficulté.
god emperor of m138 - Permet de prendre le contrôle de l'univers.
boto bombs anyone? - Ajoute le BGM au jeu.
he who dies with the most toys - Permet d'acheter toutes les technologies.
i don't like those - Permet de choisir une nouvelle mission.

• Ces codes seront accessibles ensuite sur l'écran de combat et influenceront toute votre flotte...

hello world - Permet d'ajuster le "Fog Of War" (vision des ennemis qui ne sont pas en vue).
hollywood hercs - Répare, donne toutes les munitions et augmente la puissance de toutes vos unités.
death to all who oppose us - Élimine toutes les unités ennemies.
be very afraid - Permet d'éliminer un groupe d'ennemis.
now this might sting a bit - Élimine un ennemi.
fly like an eagle - Ajoute de l'énergie supplémentaire à toutes vos unités.

• Ces codes seront accessibles ensuite sur l'écran de combat et influenceront l'unité sélectionnée...

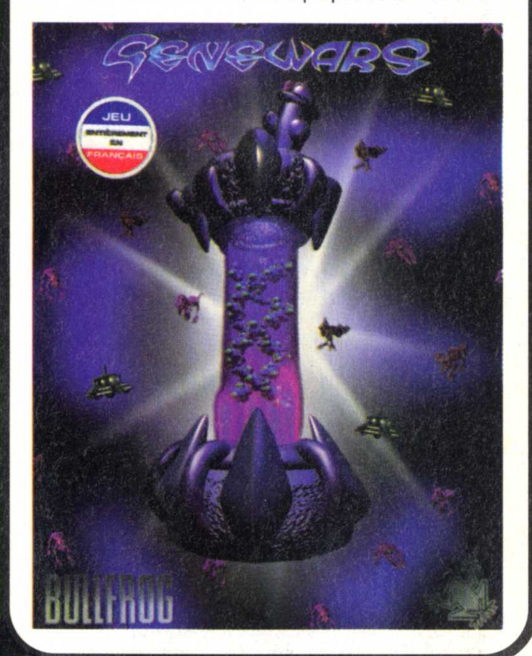
let me help you - Active un pilote automatique programmable.
i'll be back - Ajoute des munitions à une unité.
run like the wind - Batterie au maximum pour une unité.
don't just stand there - L'unité pourra tirer d'elle-même dès qu'un ennemi sera à portée.
i am whole again - Soigne le pilote de l'unité sélectionnée.
look into my eyes - Permet d'éditer les caractéristiques d'un pilote.
i'm feeling much better - Répare un Herc durant une bataille.
i cheat therefore i am - Soigne le pilote, répare le Herc, augmente les munitions et les batteries de l'unité.

gene wars

CHEAT MODE

Pendant une partie, tapez "SALMONAXE" pour activer le "Cheat Mode". Une fois que c'est fait, vous pourrez utiliser les touches suivantes...

"W" - Permet de gagner immédiatement.
"C" - Permet d'accéder à toutes les espèces et hybrides.
"L" - Appelle les Monolithes.
"T" - Bâtiments translucides.
"D" - Donne des informations à propos de la mémoire.



xs

NIVEAUX SECRETS

À la place de votre nom, tapez «PENSION» ou «MEDICAL». Pour chacun d'eux, vous accéderez à un niveau secret.

privateer II : the darkening

16 MILLIONS

Éditez votre fichier de sauvegarde avec un éditeur de fichiers. Mettez «FFFFFF» à l'offset «318 (13E)». De cette manière, vous obtiendrez pas mal d'argent frais!

LEMOINE Mathieu



amok

CODES

Voici plusieurs codes...
Mission 2 - Phase 1 : CBYXYC
Mission 3 - Phase 1 : XABXAB
Mission 3 - Phase 2 : AZCBXC
Mission 4 - Phase 1 : YYBBCY
Mission 4 - Phase 2 : BAXCXX
Choix du niveau : ZZZCYX
Écran de Crédits : ZAZACC
Énergie infinie : BABYXX
Missiles infinis : XXCXXX

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...
YAYAYA
ZABCXY

sim copter

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur "CTRL", "ALT" et "X" en même temps pour afficher un nouveau menu. Sur ce menu, tapez l'un des codes suivants...

Shields up - Invulnérabilité.
Gas does grow on trees - Carburant infini.
I'm the CEO of McDonnell Douglas - Allez sur le catalogue et appuyez de "1" à "9" pour prendre un nouvel hélicoptère.
I love my helicopter - Vous amène à votre hélico.
superpowermultiply - Appuyez et gardez la touche "SHIFT" enfoncée lorsque vous vous déplacez pour aller beaucoup plus vite.
Been there, done that - Termine le niveau en mode "CAREER".
The map, please - Donne la carte.

gex

CHEAT CODES

• Sur l'écran principal du jeu, tapez l'un des codes suivants...
IMALOSERBABY - Vous amène à l'écran de fin du jeu.
PARTYATROSWELL - Vous permet d'accéder à un écran de sélection de niveaux du monde caché de la «Sci-Fi».

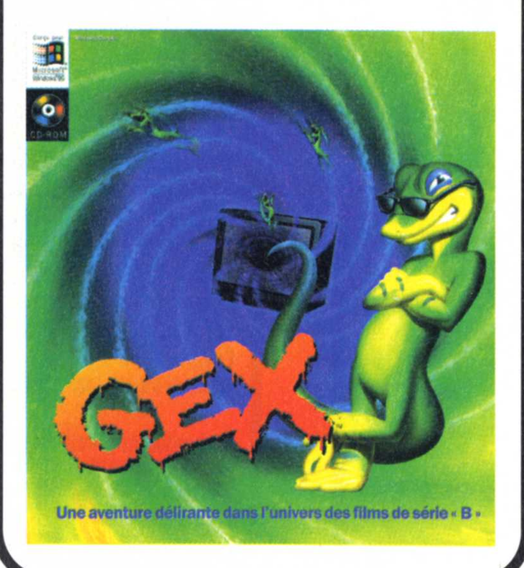
• Sur l'écran principal des niveaux, tapez l'un des codes suivants...
SOFAKINGDOM - Ouvre toutes les télés d'un niveau.
HOOSIERBUDDY - Permet de choisir votre niveau.

• Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...
IHAVESHRINKAGE - Donne le souffle de givre.
LETTHEY'REBELIGHT - Donne l'éclair.
SECONDANDSMOKE - Donne la boule de feu.
GRANDENONWALTER - Donne la super vitesse.
IT'SAGASGASGAS - Donne le super saut.
DRUNKENMASTER - Invincibilité.
IWILLNEVERDIEBUNGHOLIO - Vies infinies.

CODES

• Voici les mots de passe des niveaux à entrer dans le menu «PASSWORD»...
Cimetière - RXZFKHVP
Toonland - SXTCSHVR
L'ile de la jungle - SXKLPHYR
Kung Fuville - HXDHPHYX
Rezopolis - LZYSRHYX
Sci Fi - DYYPRBYL

• Voici d'autres codes à entrer dans le menu «PASSWORD» qui ont été faits tout au long d'une partie du début à la fin...
Cimetière - SVZFKHGP
Cimetière - BXRFYHGP
Cimetière - ZVTCYHGP
Jungle - KXVKRHKP
Jungle - CVHCSHKP
Jungle - SVKLPHKP
Jungle - CVBLPHKP
Toonland - RVTCSHGP
Toonland - XVVBRHKP
Kung Fuville - YTCHPHKP
Kung Fuville - ZTDHPHKP
Kung Fuville - DXVGRHKP
Rezopolis - GYVYRHKP
Tous les niveaux terminés - PZYPRXYL



syndicate wars

CHEAT MODE

Commencez une nouvelle partie et à la place de votre nom, mettez «POOSLICE». Vous devriez entendre un effet sonore qui continuera tant que vous n'effacerez pas «POOSLICE». Ensuite mettez le nom que vous désirez. Puis, pendant le jeu, il vous sera possible d'utiliser les touches suivantes...

Sur l'écran de briefing...
«:» - Ajoute 10000 dollars à votre compte autant de fois que vous le voulez.
«0» - Ajoute un équipement ou un membre évolué sur la liste à chaque fois que l'on appuie dessus (seulement sur l'écran d'équipement ou Cryocuve).
«U» - Permet de passer un jour de recherche (seulement sur l'écran de recherche).

Pendant une mission...
«ALT» et «C» - Le niveau sera automatiquement terminé.
«ALT» et «T» - Téléporte un agent (ou tous ensemble) à l'endroit où se trouve votre pointeur.
«A» - Vous donne un grand nombre d'armes.
«SHIFT» et «A» - Ramène vos agents à la vie. Ils seront beaucoup plus puissants (à moins que vous n'étiez déjà au maximum) et avec de l'équipement.

PARAMÈTRE DOS («CHEAT MODE»)

Avec un éditeur de texte normal comme «EDIT» du DOS ou le bloc-note de Windows, faites un nouveau fichier que l'on appellera «TRICHE.BAT». À l'intérieur, tapez «main /w /g /m». Ensuite, lorsque vous voulez jouer normalement, tapez «PLAY». Si vous voulez tricher, tapez «TRICHE» pour lancer le jeu et, dans ce cas, pendant une partie, sur l'écran du briefing, il suffira d'appuyer sur la touche «:» pour obtenir 10000 dollars supplémentaires. En fait, vous pourrez alors utiliser les mêmes touches que si vous aviez entré l'astuce «POOSLICE». C'est une bonne manière d'éviter à l'inscrire à chaque fois.

skynet

CHEAT CODES



Voici de nouveaux codes en supplément de ceux du dernier numéro. Dans le jeu, appuyez sur les touches "ALT" et "*" en même temps. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à taper les codes suivants en QWERTY... La touche "*" se trouve au dessus de la touche "ENTER" et à la droite de la touche "+". Sur certains claviers, la touche "*" se trouve à gauche de "ENTER" et sous la touche "$".

ARNOLD ou QRNOLD - Donne toutes les armes.
ILLBEBACK ou ILLBEBQCK - Permet de passer à la scène suivante.
SURGERY - Énergie vitale au maximum.
WILLNOTSTOP ou ZILLNOTSTOP - Invincibilité.
SLUGS - Munitions au maximum.
NITROUS - Augmente la vitesse du jeu.

crazy drake

CHEAT CODES

Tapez l'un des codes suivants pendant une partie...

ENTERSANDMAN ou ENTERSQND?QN - Mode GOD.
NEUROTECH - Vie supplémentaire.
DRAKENUKEM ou DRQKENUKE? - Met le temps au maximum.
PLUGANDPRAY ou PLUGQNDPRQY - Smart Bomb supplémentaire.
RADIOHEAD ou RQDIOHEQD - Termine le niveau en cours.
ONEREALITY ou ONEREQLITY - Met les vies au maximum.
COLIN - Donne 20 vies.
ROCKETZRULES ou ROCKETWRULES - Donne 5000 points.
IDKFA ou IDKFQ - Vous enlève toutes vos vies sauf une et vous donne le minimum d'énergie.
DEBUG - Informations système.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...
KIERAN ou KIERQN
SKYNEWS ou SKYNEZS

lemmings 3d

RASPUTIN CHEAT CODE

Tapez "RASPUTIN" au début d'un niveau. Si vous le tapez ni trop vite et ni trop lentement, le curseur de la souris se transformera en une croix. Ainsi, il vous sera possible de tirer sur les Lemmings. Plus vous en éliminerez et plus vous augmenterez le nombre de Lemmings sauvés. Une drôle de façon de sauver nos Lemmings!

eradicator

CHEAT CODES

Voici de nouveaux codes pour la version complète mais aussi pour la démo... Appuyez sur la touche qui vous permet de faire un slash avec votre clavier et tapez l'un des codes suivants...

OREILLY - Radar.
DUNHOUR - Élimine tous les ennemis.
GRAV ou GRQV - Diminue la gravité.
POED - Élimine la gravité.
BLUB - Active ou désactive le jeu au ralenti.
76TRUMBOS - Affiche les effets sonores.
GPS - Affiche les coordonnées.
OUCH - Vous fait des dégâts à vous-même.
2KRAD4U ou 2KRQD4U - Vous tue instantanément (Version Démo seulement).
GUNS - Enlève toutes vos munitions (Version complète seulement).



spear of destiny

ILM CHEAT CODE

Appuyez sur «I», «L» et «M» en même temps et vous obtiendrez toutes les clefs ainsi que votre énergie au maximum. Le défaut, c'est que votre score sera mis à zéro.

DEBUG MODE

Pour activer le «DEBUG MODE», il faut ajouter le paramètre de commande «-debugmode» lorsque vous lancez le jeu. Ensuite, pour l'activer, il faut appuyer sur «BACKSPACE», «ALT» et le «SHIFT» de gauche.

À présent, vous pourrez utiliser les combinaisons de touches suivantes...
TAB et Q - Quitter.
TAB et W - -Aller au niveau de votre choix.
TAB et E - Aller au niveau suivant.
TAB et T - Informations mémoires.
TAB et I - Objets supplémentaires.
TAB et S - Ralenti.
TAB et F - Informations sur votre position.
TAB et G - God Mode.
TAB et H - Se faire mal tout seul.
TAB et X - Des trucs en plus.
TAB et C - Statistiques.
TAB et V - Extra VBLs. (Cela peut modifier la vitesse du jeu).
TAB et B - Changer la couleur de la bordure.
TAB et M - Mémoire.

ANIMATION SURPRISE

Si vous restez sans bouger au bout d'une trentaine de secondes, vous verrez notre héros vous tirer la langue ou faire d'autres grimaces... Cela se fait très rapidement environ toutes les trente secondes, donc regardez bien!

destruction derby

MODIFIER HIGH SCORES

Si vous en avez marre d'être toujours à la fin de la liste des «High Scores», éditez le fichier «DD.LAP». Vous y trouverez tous les noms ainsi que leurs scores. Il vous sera ainsi facile de modifier le vôtre!

SPONCET Francis

heroes of might and magic

ACTION REPLAY

Bien entendu, il est possible d'avoir plus d'or et autres ressources mais il ne vaut mieux pas tenter le diable surtout que lors de l'utilisation de l'Action Replay, le jeu est plutôt instable! La meilleure des choses à faire est d'activer le code qui vous intéresse pendant quelques secondes sur la carte principale du jeu. Ensuite, retournez sur le menu de l'Action Replay et désactivez ce code. Vous aurez alors ce qui vous intéresse. Par la suite, si vous venez de nouveau à manquer de quelque chose, refaites la même chose. Si vous laissez les codes activés pendant une partie, il y a de fortes chances que le jeu plante au bout d'un moment! Le mieux étant de faire des sauvegardes régulièrement.

Avoir 99999 Or : +HEROES27C9979F, +HEROES27C99886 et +HEROES27C99901
Avoir 999 Soufre : +HEROES27C98BE7 et +HEROES27C98C03
Avoir 999 Rubis : +HEROES27C993E7 et +HEROES27C9940
Avoir 999 Cristal : +HEROES27C98FE7 et +HEROES27C99003
Avoir 999 Fer : +HEROES27C987E7 et +HEROES27C98803
Avoir 999 Bois : +HEROES27C97FE7 et +HEROES27C98003
Avoir 999 Mercure : +HEROES27C983E7 et +HEROES27C98403

Si les codes ne fonctionnent pas, essayez de désactiver les cartes sonores que vous avez configuré dans le menu d'installation en tapant justement «INSTALL» sous DOS. Il faut que dans le menu, il soit inscrit «Aucune carte sonore» en face de «Carte sonore».

action replay

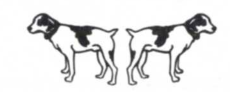
hellbender

CHEAT CODES

Deux nouveaux codes à taper pendant une partie...
STEROID - Invincibilité.
FRAMEIT ou FRQ?EIT - Affiche un compteur qui permet de voir le nombre de Frames par seconde.

NOUVEAU VAISSEAU

En mode multi-joueurs, sur l'écran de sélection des vaisseaux, cliquez deux fois sur le septième vaisseau, une fois sur le second et une fois sur le troisième. De cette manière, vous devriez voir apparaître un nouvel engin!



panzer dragoon

FIN DIFFÉRENTE
Si vous terminez le jeu en mode "HARD", vous obtiendrez une fin différente qui vous expliquera la manipulation à faire pour obtenir le "WIZARD MODE" (SECRET COMMAND à l'écran).

LOGO SEGA FIL DE FER
Si vous réussissez à gagner la partie avec un seul crédit, à la place du logo SEGA qui forme un bonhomme bleu, vous verrez la même chose mais en version fil de fer.

CHOIX DU NIVEAU
Sur l'écran où l'on peut choisir le niveau de difficulté, faites "HAUT", "HAUT", "BAS", "BAS", "GAUCHE", "DROITE", "GAUCHE", "DROITE", "A", "S" et "D". Vous pourrez alors aller au niveau que vous voulez.

ROLLING MODE
Sur l'écran où l'on peut choisir le niveau de difficulté, faites "HAUT", "DROITE", "BAS" et "GAUCHE" plusieurs fois de suite. Au bout d'un moment, le message "ROLLING MODE" s'affiche. Ainsi, pendant une partie, vous pourrez faire des tonneaux avec votre dragon en appuyant deux fois rapidement sur une diagonale.

De plus, pendant le jeu, lorsque vous faites un tonneau, gardez le tir enfoncé et vous ferez l'acquisition de vos simples plus rapidement. Vous n'aurez plus qu'à relâcher le bouton de tir comme d'habitude!



FIN DU JEU
Sur l'écran où l'on peut choisir le niveau de difficulté, faites "HAUT", HAUT", "BAS", "HAUT", "DROITE", "DROITE", "GAUCHE", "DROITE", "BAS", "BAS", "HAUT", "BAS", "GAUCHE", GAUCHE", "DROITE" et "GAUCHE. De cette manière, vous verrez la fin du jeu.

FIN DU JEU EN MODE «HARD»
Sur l'écran où l'on peut choisir le niveau de difficulté, faites "HAUT", "HAUT", "BAS", "HAUT", "GAUCHE", "GAUCHE", "DROITE", "GAUCHE", "BAS", "BAS", "HAUT", "BAS", "DROITE", "DROITE", "GAUCHE" et "DROITE". De cette manière, vous obtiendrez la fin du jeu en mode "HARD". Vous y apprendrez d'ailleurs la manière d'obtenir le "WIZARD MODE".

WIZARD MODE
Sur l'écran où l'on peut choisir le niveau de difficulté, faites "Z", "C", "Z", "C", "HAUT", "BAS", "HAUT", "BAS", "GAUCHE" et "DROITE". Vous obtiendrez de cette manière le "WIZARD MODE" : un mode de jeu plus rapide...

BONHOMME ROUGE A LA PLACE DU LOGO SEGA
Sur l'écran où l'on peut choisir le niveau de difficulté, faites "HAUT", "A", "DROITE", "S", "BAS", "D", "GAUCHE", "HAUT" et "A". Vous devriez entendre un petit son pour confirmer que vous avez entré le code correctement. À partir de là, dès que vous n'aurez plus de crédits, à la place des lettres bleues de SEGA, vous verrez un garçon habillé en rouge...

PAS DE DRAGON
Sur l'écran où l'on peut choisir le niveau de difficulté, faites "HAUT", "A", "DROITE", "A", "BAS", "A", "GAUCHE", "A", "HAUT", "S" et "D". Si vous avez entré le code correctement, vous devriez entendre un petit effet sonore. Ensuite, lorsque vous commencerez la partie, votre personnage sera dans les airs sans le dragon. Cela rappellera certainement des souvenirs à ceux qui connaissent un ancien jeu de SEGA : SPACE HARRIER.

dragon lore II

ASTUCES HEXA
Éditez votre fichier de sauvegarde («DLORE_*.SAV») qui se trouve dans le répertoire «GAME» avec un éditeur de fichiers...

Mettez «FA» aux offsets «600 (258)» et «612 (264)» pour avoir 250 points de vie.
Mettez «FA» aux offsets «604 (25C)» et «616 (268)» pour avoir 250 points de force.
Mettez «64» aux offsets «608 (260)» et «620 (26C)» pour avoir 100 points de magie.
Mettez «E703» à l'offset «624 (270)» pour avoir 999 pièces d'or.

SERONIE-VIVIEN Michel

tunnel b1

ACTION REPLAY
• Quelques codes Action Replay suivi de la possibilité de choisir le type d'armes mais aussi d'avoir des munitions infinies...

Vies infinies : +B12F752C09
Énergie infinie : +B12F753420 et +B12F753503
Temps infinis : +B12F75AA3B
Fusées Éclairantes disponibles : +B12F758C01
Mines disponibles : +B12F758D01
Ondes de choc disponibles : +B12F758E01
Bombes disponibles : +B12F758F01
Missiles 1 : +B12F75880x
Missiles 2 : +B12F75890x
Mettez l'une des valeurs suivantes à la place de 'x'...
'0' - Aucun.
'1' - Un missile à chaque tir.
'2' - Deux missiles à chaque tir.
Mitrailleuse : +B12F75870x
Mettez l'une des valeurs suivantes à la place de 'x'...
'1' - Un tir.
'2' - Deux tirs.
'3' - Trois tirs.
Laser : +B12F758A0x
Mettez l'une des valeurs suivantes à la place de 'x'...
'0' - Aucun.
'1' - Un laser vert.
'2' - Deux lasers verts.
'3' - Un laser rouge.
'4' - Deux lasers rouges.
Pour les munitions infinies, cela fonctionne à partir du moment où vous avez déjà récupéré l'arme...
Munitions Fusée éclairantes infinies : +B12F758063
Munitions Mines infinies : +B12F758163
Munitions Missiles 1 infinies : +B12F757C63
Munitions Missiles 2 infinies : +B12F757D63
Munitions Laser infinies : +B12F757E63
Munitions Ondes de choc infinies : +B12F758263
Munitions Bombes infinies : +B12F758363

action replay

tomb raider

ACTION REPLAY
Ces codes vous permettent d'être en munitions infinies mais ils ne serviront que si vous avez déjà récupéré l'arme en question. De plus, il faut savoir que j'ai eu quelques problèmes avec TOMB RAIDER et l'Action Replay. Le jeu plante de temps à autre sans raison parfois même avant d'arriver dans le jeu lui-même... Si cela arrive, réessayez plusieurs fois!

Munitions Uzi Munitions : +TOMB209B3488 et +TOMB209B3513
Munitions Magnums Munitions : +TOMB209B28F4 et +TOMB209B2901
Munitions Fusil a pompe infinies : +TOMB209B40F4 et +TOMB209B4101

Si ces codes ne fonctionnent pas, désactivez vos cartes sonores dans le menu de configuration en tapant «SETUP» sous DOS.

action replay

DE NOUVEAUX CIRCUITS POUR





Europress présente

RALLY CHAMPIONSHIP - THE X-MILES

1 CD ADD-ON COMPRENANT 10 CIRCUITS TOTALEMENT NOUVEAUX.



Ces nouvelles courses sont disponibles dans les modes Arcade, Course contre la montre, et Course individuelle. Elles sont de niveau supérieur à celles déjà existantes, donc bien plus difficiles à maîtriser. Pour chaque mode, 38 circuits seront désormais à votre disposition, ainsi que de nouvelles voitures, de nouveaux sons...

Un nouveau défi s'offre à tous les pilotes de Rally Championship!

DISPONIBLE FIN MARS 1997





Une presse véritablement enthousiaste

Joystick - 92%
« Ce simulateur de rallye est bel et bien la meilleure simulation de rallye disponible à ce jour, haut la main. »

PC Loisirs - ☆☆☆☆☆
« Attention, chef d'œuvre ! Avec Rally Championship, l'éditeur Europress sort de l'ombre et ne nous propose rien de moins que la nouvelle référence, le pendant obligatoire de F1 Grand Prix 2 pour ceux qui souhaitent goûter aux joies du pilotage rallye. »

PC Team - 92%
« Modélisation des voitures impeccable, sons fidèles, et impression de vitesse excellente. »

Gen 4 - ☆☆☆☆
« Rally Championship propose un vaste choix d'options, des circuits de difficulté variable et une conduite sensible et réaliste. »

CH Products — Magnetic Fields — Europress — 3615 Ubi Soft — Infos Trucs et Astuces

